BULL'S DARTFORCE

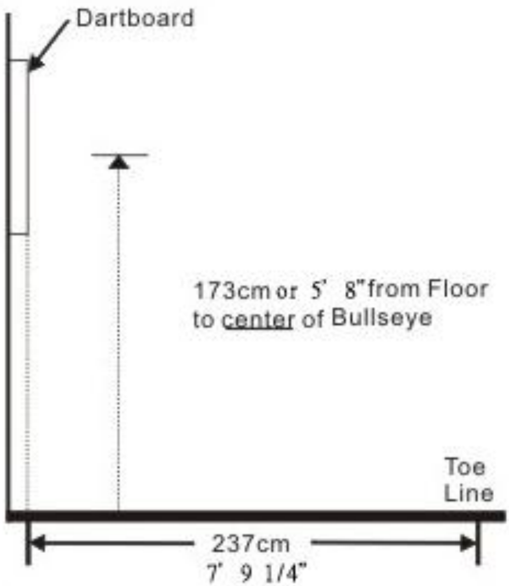


<u>Elektronisches Dartboard</u>
Bedienungs- und Spielanleitungen

Inhaltsverzeichnis:

1. Verpackungsinhalt:
- elektronisches Dartboard
- Bedienungsanleitung
- 6 Darts
- Ersatzspitzen (Soft Tips)

2. Inbetriebnahme mit Batterien oder Netzteil



Um die Dartscheibe zu befestigen, benötigen Sie eine freie Fläche mit einer Entfernung von 3,048 Metern zur Dartscheibe.
Der Abstand der Wurflinie (Oche) bis zur Dartscheibe sollte 2,37 Meter betragen.
Die Dartscheibe kann mit einem Netzteil oder auch mit Batterien betrieben werden. Entnehmen Sie die Batterien, sobald Sie ein Netzteil nutzen. Es ist nicht wichtig, ob die Dartscheibe horizontale oder vertikale Aufhängvorrichtungen hat, allerdings sollte die Höhe bis zum Mittelpunkt der Dartscheibe 1,73 Meter über dem Boden betragen. Kennzeichnen Sie das Zentrum der Scheibe an der Wand. Bemessen Sie den Abstand zwischen den 2 Aufhängelöchern und dem Bull´s Eye. Markieren Sie die Aufhängelöcher an der Wand.
Stellen Sie sicher, dass die zweite Markierung des Aufhangloches mit der ersten in einer vertikalen Linie zueinander liegt. Befestigen Sie die Dartscheibe mit Schrauben an der Wand. Die Dartscheibe ist nun jeder Zeit wieder abnehmbar. Die Dartscheibe kann man auch fest an der Wand montieren. Benutzten Sie dazu die 4 vorgefertigten Befestigungslöcher, welche sich jeweils außerhalb der Kreisringfläche befinden (der Bereich außerhalb des Segmentringes).

3. Funktionen der Dartscheibe (Beachten Sie bitte, dass Ihre Dartscheibe womöglich nicht über alle Funktionen verfügt)

POWER Schalter/Taste – Befindet sich auf der unteren Querverankerung der Dartscheibe in der rechten Ecke. Versichern Sie sich, dass der AC Adapteranschluss in der Buchse steckt. Die Buchse befindet sich an der unteren rechten Seite der Dartscheibe. Oder Sie haben Batterien eingesetzt. Betätigen Sie den Schalter, um ein Spiel zu starten oder zu beenden.

START/HOLD Taste – Diese Taste hat zwei Funktionen:

- START wird betätigt, sobald alle Einstellungen für das Spiel eingerichtet sind.
- Betätigen Sie HOLD, erlaubt es dem Spieler zwischen den Runden die Pfeile aus der Dartscheibe zu ziehen.

GAME GUARD Taste – Nachdem Sie ein Spiel über die Startaste gestartet haben, kann ein Spielschloss aktiviert werden. Alle Tasten werden in Ihrer Funktion gesperrt. Wenn GAME GUARD aktiviert ist, können fehlgeleitete Dartpfeile bei Berührung der Tasten, das Spiel nicht beeinflussen. Um die GAME GUARD Funktion zu deaktivieren, im Grunde die Tastensperre aufzuheben, genügt ein erneutes betätigen dieser Taste.

BOUNCE OUT Taste – Entscheiden Sie vor Beginn eines Spiels, ob die Sensoren der Scheibe die Dartpfeile zählen sollen, die nicht in der Dartscheibe festgeblieben sind (“bounce-outs”) oder nicht. Falls nicht, betätigen Sie einfach den BOUNCE OUT Knopf um Fehlwürfe zu löschen.

DART-OUT/SCORE Taste - Die DART-OUT Eigenschaft ist nur während des “01” Spiels (301, 401, etc.) aktiv. Sinkt der heruntergespielte Punktestand unter 160, ist es möglich das Spiel mit drei Dartwürfen zu beenden. Diese Wurfvorschläge können auch von der Dartscheibe berechnet werden. Double oder Triple werden mit zwei bzw. drei Linien angezeigt, die jeweils links neben dem eben erzielten Punktestand (ACTUALSCORE) aufleuchten. Die SCORE Eigenschaft ermöglicht dem Spieler den Spielstand der anderen Spieler anzeigen zu lassen.

SOUND Taste – Mit dieser Taste wird die Lautstärke reguliert. Insgesamt gibt es acht Stufen.

DOUBLE/MISS Taste – Dieser Knopf wird verwendet, um Double In/Double Out und Master Out Optionen für das ‚01‘ Spiel zu aktivieren. Diese Funktion ist nur bei der Spielauswahl 301, 401, etc. verfügbar. Bitte beachten Sie, dass nicht alle Geräte die MASTER OUT Option haben. Die MISS Eigenschaft ist bei jedem Spiel aktiviert. Betätigen Sie den MISS Knopf, um Fehlwürfe aufzuzeichnen. Diesen kann man auch drücken, sobald der Dartpfeil außerhalb des Zielbereiches trifft, um den Fehlwurf zu registrieren.

QUICKPICK Taste – Sind 4 Köpfe/Tasten mit denen man bestimmte Spielvarianten sofort auswählen kann.

PLAYER/PAGE Taste – Diese Taste sollte zu Beginn jedes Spiels betätigt werden, um die Spieleranzahl einzustellen. Zusätzlich erlaubt es den Spielstand von anderen Spielern nachzusehen. Eine LCD Dartscheibe speichert den Spielstand für bis zu acht Spieler oder für bis zu vier Zweierteams. Eine LED Dartscheibe speichert den Spielstand für bis zu 16 Spieler oder für bis zu acht Zweierteams.

GAME Taste – Mit dieser Funktion kann eine der Spielgruppen ausgewählt werden, die auf dem Anzeigendisplay erscheint.

SELECT Taste – Mit dieser Option ist es möglich für jeden Spieler einen Schwierigkeitsgrad einzustellen. Viele Spielvarianten beinhalten unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, die durch drücken dieser Taste bestätigt werden.

RESET Taste – Diese Funktion löscht die Spieleinstellungen auf dem Display und kehrt zur Anfangsmusik zurück.

CYBERMATCH Taste – Mit dieser Taste ist es einem Einzelspieler möglich gegen den Computer, unter Einstellung von fünf verschiedenen Fähigkeitsstufen, zu spielen! Nur ein Spieler kann gegen den Cybermatch Wettbewerber antreten. Die Cybermatch Eigenschaft fügt eine Wettbewerbsstufe zu einem normalen, routinierten Vorgang ein.

Cybermatch Fähigkeitsstufen

Stufe 1 (C1)	Berufssportler
Stufe 2 (C2)	Experte
Stufe 3 (C3)	Fortgeschritten
Stufe 4 (C4)	fortgeschrittener Anfänger
Stufe 5 (C5)	Anfänger

Um gegen den Computer zu spielen, betätigen Sie die Cybermatch Eigenschaft und drücken Sie dann auf die START Taste.
Sobald das Spiel startet: wirft der Spieler zuerst. Nach drei Würfen, entfernt man die Pfeile aus der Dartscheibe und betätigt sofort die START Taste, um zum nächsten Spieler zu wechseln. Der Punktestand des Spielers wird auf dem Display angezeigt. Das Active Score Display zeigt im Wurfdurchgang die eben erzielten Punkte (ATTEMPT LED wird leuchten). Die tatsächlichen geworfenen Punkte werden ebenfalls im Active Score Display angezeigt (RESULT LED wird leuchten)

Nachdem der Computer seine Runde vollendet hat, stellt die Dartscheibe sich automatisch für den Spieler um. Das Spiel ist zuende, wenn ein Spieler gewonnen hat. VIEL GLÜCK!

4. Elektronische Dartscheibe Spielvarianten

1. Drücken Sie die **POWER** Taste oder schalten Sie auf ON Position (|) um die Dartscheibe einzuschalten. Eine kurze Einleitungsmusik ertönt und das Display leuchtet auf.
2. Drücken Sie solange die **GAME** Taste bis Sie das gewünschte Spiel im Display sehen – oder betätigen Sie die QuickPick Tasten.
3. Drücken Sie die **DOUBLE** Taste um zusätzliche Einstellungen für den Anfang und/oder das Ende des Spiels vorzunehmen. Dies können Sie vor Spielbeginn oder während dessen durchführen (Nur Spielgruppe 301 – 901). Weitere Erklärungen finden sich in den Spielregeln.
4. Drücke Sie die **PLAYER** Taste um die Anzahl der Spieler einzugeben. Voreingestellt sind zwei Spieler. Oder man wählt die Option CYBERMATCH.
5. Drücken Sie die **START/HOLD** Taste (rot) um das Spiel zu bestätigen und zu beginnen.
6. Wenn alle drei Darts geworfen wurden, weißt Sie ein Stimme an die Darts zu entfernen (“Remove Darts”) ohne den Spielstand dabei zu beeinflussen. Sobald alle Darts entfernt sind, drücken Sie die **START** Taste um den nächsten Spieler werfen zu lassen. Die Stimme erwähnt welcher Spieler an der Reihe ist. Zusätzlich leuchten die einzelnen Spielernummern (Player Indicator Light, 1-16) auf, die ebenfalls die Reihenfolge angeben.

5. Pflegehinweise für Ihr elektronisches Dartboard

1. Verwenden Sie niemals Stahlspitzen auf diesem Dartboard – Stahlspitzen verursachen immensen
Schaden und zerstören den Stromkreislauf und die Elektronik des Dartboards.
2. Verwenden Sie nicht zu viel Kraft um die Darts zu werfen – Zu harte Würfe führen zu einem beständigen Brechen der Spitzen (Tips) und verursachen Schäden am Dartboard.
3. Drehen Sie die Darts leicht im Uhrzeigersinn, wenn Sie sie aus dem Board ziehen – Das macht es
einfacher, die Darts aus dem Board zu entfernen und sorgt für eine längere Haltbarkeit der

Tips.
4. Benutzen Sie ausschließlich den mitgelieferten Stromadapter. Die Verwendung eines anderen
Adapters kann zu einem Stromschlag führen und Schäden an der Elektronik verursachen.
5. Entnehmen Sie die Batterien, falls die das Board mit dem Stromadapter nutzen. Dadurch kann sich die Lebensdauer der Batterien verlängern.
6. Lassen Sie keine Flüssigkeiten in das Dartboard fließen. Verwenden Sie keinen Sprühreiniger oder Reiniger, der Ammoniak oder andere aggressive Chemikalien beinhaltet, diese können Schäden verursachen.

6. Spielübersicht

1	301	**11**	Big Six	**21**	ShangHai	**31**	Gold Hunt
2	Cricket	**12**	Overs	**22**	Golf	**32**	Cas-A
3	Scram	**13**	Unders	**23**	Football	**33**	Cas-B
4	Cut Throat	**14**	Count Up	**24**	Baseball	**34**	Cas-C
5	Eng Cri	**15**	High Score	**25**	Steeple chase	**35**	Elimination
6	PK-Cri	**16**	Round Clk	**26**	Bowling	**36**	Horse She
7	Low-Cri	**17**	Killer	**27**	Car Rally	**37**	Warfare
8	Adv-Cri	**18**	Doub DN	**28**	Shove Pen	**38**	Adv War
9	Shooter	**19**	41	**29**	Nine Darts	**39**	Paintball
10	Trapshoot	**20**	All Fives	**30**	G & R	**40**	Fox Hunt
						41	Tic-Tac-Toe

7. Spielregeln

GAME 1: 301

Dies ist die bekannteste Spielart, wobei eine vorgegebene Punktzahl, z.B. 301 oder 601 herunter gespielt werden muss. Ein Durchgang besteht aus drei Würfen. Die erzielten Punkte werden dann von der vorgegebenen Punktzahl abgezogen. Gewonnen hat am Ende derjenige, der zuerst exakt die Punktzahl Null erreicht.
Überwirft ein Spieler die Punktzahl, die für ein exaktes Herunterspielen auf Null erforderlich war, ist dieser Durchgang ein sogenannter „Bust". Die Punktzahl wird wieder auf jene vor dem Durchgang zurückgestellt. Zum Beispiel: Ein Spieler hat nur noch 32 Punkte herunterzuspielen, trifft die 20, 8 und 10 (Insgesamt 38), dann beträgt der Spielstand für den nächsten Durchlauf immer noch 32.
Um das Spiel interessanter zu gestalten sind verschiedene Spielvarianten auswählbar. Durch drücken der Taste „DOUBLE" werden die Optionen ausgewählt. Dabei wird double out weitgehend am häufigsten verwendet. Das LED Display zeigt die aktuellen Einstellungen an.

• Double In – Das Herunterzählen des Punktestandes beginnt erst, wenn der Spieler zu Beginn ein beliebiges Double-Feld trifft.
• Double Out – Hierbei muss der Spieler zum Beenden des Spiels ein Double-Feld treffen.
• Double In und Double Out – Für das Herunterzählen ist es immer erforderlich ein Double-Feld zu treffen. Entweder am Anfang oder am Ende eines jeden Durchlaufes.
• Master Out - Um das Spiels zu beenden muss ein Double- oder Triple-Feld getroffen werden.
Dart-Out Eigenschaft (Nur bei "01" Spielen)
Diese elektronische Dartscheibe hat eine spezielle "**Dart Out**" Funktion. Sinkt der heruntergespielte Punktestand unter 160, aktiviert sich automatisch der "Wurfratgeber". Durch betätigen der Taste **DART OUT** kann sich der Spieler die Wurfvorschläge anzeigen lassen, um den Punktestand exakt auf Null zu reduzieren. Double oder Triple werden mit zwei bzw. drei Linien angezeigt, die jeweils links neben dem eben erzielten Punktestand (ACTUALSCORE) aufleuchten.

GAME 2: CRICKET

Dies ist ein strategisches Spiel sowohl für fortgeschrittene Spieler als auch für Anfänger. Die Treffzahl kann der Spieler genau auswählen/werfen und so den Gegner zwingen weniger geeignete Treffzahlen zu erlangen. Ziel ist es, alle vorgegebenen Zahlen als erster zu treffen, diese somit zu "schließen" ("close"), bevor der Gegner den höchsten Punktestand erreicht.

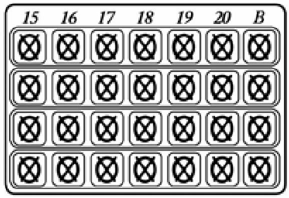
Nur die Zahlen 15 bis einschließlich 20 und das Bull's Eye (innerer/äußerer) werden bei dieser Spielart verwendet. Jeder Spieler muss eine Zahl dreimal treffen um sie „schließen" (CLOSE) zu können. Sobald ein Spieler die Treffzahl „geschlossen" hat, werden weitere Treffer auf diese Zahl als Punkte bewertet. Wenn aber alle Spieler die Zahl „geschlossen" haben, können auf diese Zahl keine Punkte mehr erzielt werden. Punkte können in einer beliebigen Reihenfolge „geöffnet" oder „geschlossen" werden, wichtig ist, dass die Zahl dreimal getroffen wird.

Dreimal treffen bedeutet:

Trifft man in der Dreifachzone, zählt der Treffer dreifach
Trifft man in der Doppelzone, zählst doppelt
Trifft man in der einfachen Zone, zählst einfach

Gewinnen – Das Team/ der Spieler, welche alle Zahlen zuerst „geschlossen“ hat und den höchsten
Punktestand vorweist, hat gewonnen. Hat ein Spieler alle Zahlen zuerst „geschlossen“, liegt aber mit den Punkten hinterher, kann dieser nur noch auf „offenen“ Zahlen weitere Punkte sammeln. Vervollständigt ein Spieler nicht seine Punkte bevor der Gegner alle Zahlen schließt, gewinnt der Gegner. Das Spiel läuft weiter bis alle Zahlen „geschlossen“ werden.





GAME 2-1: NO-SCORE CRICKET
(Betätigen Sie die SELECT Taste, wenn **Cricket** im Display angezeigt wird) Es gelten die Standardregeln für Cricket mit der Ausnahme, dass Punkte nicht bewertet werden. Ziel hierbei ist es, alle Zahlen (15 – 20 und das Bull’s Eye) so schnell wie möglich zu “schließen”. Im Gegensatz zu den LCD Modellen, die Spielgruppen als separates Spiel anbieten, stehen bei den LED Modellen die beiden Spielgruppen Cricket und No-Score Cricket in einem Spiel zur Verfügung.

Hinweis: Spielt nur 1 Spieler, ist automatisch nur No-Score-Cricket aktiviert, da man keine Gegner hat, den man mit Punkten übertreffen muss.

Cricket Scoring Display (gelten für alle Cricket Varianten):
Diese Dartscheibe verwendet eine spezielle Anzeige, um den Spielstand während einer Partie Cricket anzuzeigen (Status light). Der exklusive Wettbewerbs Cricket Scoring Display benutzt traditionell die Zeichen X (Kreuz) und O (Kreis), um Punkte aufzuzeichnen. Sobald Cricket ausgewählt ist, werden die Zeichen beleuchtet, nicht die Anzeigetafel. Es befinden sich je drei Lichter innerhalb der jeweiligen Ziffern (15 – 20 und Bull’s Eye). Sobald ein Bereich getroffen wird, geht eines der Lichter aus. Nach 3 Würfen sind alle Lichter aus. Falls eine Doppel- oder Dreifachzone getroffen wird, leuchten 2 bzw. 3 Linien auf, die jeweils links neben dem eben erzielten Punktestand (ACTUALSCORE) aufleuchten.

GAME 3: SCRAM (Nur für zwei Spieler)
Dieses Spiel ist eine Variante des Cricket. Es besteht aus zwei Runden. In jeder Runde haben die Spieler verschiedene Zielsetzungen. In Runde 1 versucht der erste Spieler alle Zahlen (Wertung: drei Treffer in jedem Bereich – 15 bis 20 und Bull’s Eye) zu “schließen”. Während dieser Zeit, versucht der zweite Spieler so viele Punkte wie möglich zu erzielen, welche nicht von Spieler 1 geschlossen wurden. Nachdem Spieler 1 alle Bereiche geschlossen hat, ist Runde 1 beendet. In Runde 2 hat jeder Spieler eine umgekehrte Funktion. Nun schließt Spieler 2 alle Bereiche, während Spieler 1 Punkte erzielt. Wenn Runde 2 vollständig ist, also Spieler 2 alle Bereiche geschlossen hat, ist das Spiel beendet. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen.

GAME 4: CUT-THROAT CRICKET
Hierbei gelten ebenfalls die Standardregeln des Cricket mit der Ausnahme, dass wenn ein Spieler eine Zahl dreimal getroffen hat, werden die dann erzielten Punkte allen anderen Spielern zugeschrieben, nicht dem werfenden Spieler. Ziel dieser Variante ist eine möglichst niedrige Punktzahl zu erzielen. Besonders wettbewerbsfähige Spieler werden diese Variante lieben, da sie den Spielern unterschiedliche Herangehensweisen bietet.

GAME 5: ENGLISH CRICKET (Nur für zwei Spieler)
Dieses Spiel ist ebenfalls eine Variante von Cricket und verlangt ein präzises Werfen. Es besteht aus zwei Runden. In jeder Runde haben die Spieler unterschiedliche Zielsetzungen. In Runde 1 versucht Spieler 2 das Bull's Eye zu treffen – das Ziel sind 9 Treffer zum Beenden der Runde. Double Bull (Bull's Eye) zählt als 2 Treffer. Jeder Wurf, der nicht das Bull's Eye trifft, wird Spieler 1 angerechnet. Beispiel: Trifft Spieler 2, während seines Durchlaufes, die 20, den Single Bull (einfach) und die 7, wird diesem Spieler nur einmal das Bull's Eye von den erforderlichen 9 abgezogen. Somit erhält Spieler 1 27 Punkte. Spieler 2 muss genau und treffsicher auf das Bull's Eye werfen.
Währenddessen versucht Spieler 1 in Runde 1 so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Die Doubles und Triples werden zweifach bzw. dreifach gewertet. Um Punkte zu erzielen, muss Spieler 1 mindestens über 40 Punkte je Runde (3 Würfe) erreichen, und somit auch um Punkte gegen Spieler 2 anzuhäufen. Nur die Punkte, die über den erzielten 40 hinausgehen, werden zur Gesamtsumme angerechnet. Spieler 1 muss in dieser Runde also präzise auf alle Segmente werfen, bis auf das Bull's Eye. Alle Treffer von Spieler 1 in das Bull's Eye werden Spieler 2 abgezogen. Hat Spieler 2 die geforderten 9 Bull's Eye getroffen, ist diese Runde beendet und für Runde 2 werden die Rollen getauscht. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl nach beiden Runden.

GAME 6: PICK IT CRICKET
Ähnelt dem "Cricket" sehr, allerdings werden die Segmente vom Computer vorgegeben. Das Spiel beinhaltet 6 zufällige Segmente und das Bullseye.

GAME 7: LOW PITCH CRICKET
Hierbei müssen die Spieler die folgenden Segmente 1, 2, 3, 4, 5, 6 und das Bullseye „schließen". Rest entspricht den Regeln des Crickets.

GAME 8: Fortgeschrittenes CRICKET
Diese Variante des Crickets wurde für fortgeschrittene Spieler entwickelt.
Die Schwierigkeit zeichnet sich dadurch aus, dass hier die Zahlen des Segments (20, 19, 18, 17, 16, 15 und Bull's Eye) **nur über einen Triple und Double geschlossen** werden können! In diesem anspruchsvollem Spiel werden die Doubles einfach und die Triple doppelt gewertet.
Die Wertigkeit des Bull's Eyes ist die gleiche, wie beim Standard Cricket. Der Spieler, der alle Zahlen geschlossen hat und die höchste Punktzahl vorweist, hat gewonnen.

GAME 9: SHOOTER
Bei dieser Herausforderung wird die Begabung der Spieler getestet. Der Computer gibt willkürlich die von den Spielern zu treffenden Segmente an. Die Segmente blinken auf dem Display (rechts vom ACTUALSCORE Display) auf.
Punktbewertung der einzelnen Segmente:

Single = 1 Punkt Double = 2 Punkte Triple = 3 Punkte Single Bullseye = 4 Punkte

Double Bull's Eye (Inner Bull) = 4 Punkte Single Bull (Outer-Bull) = 2 Punkte

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende der Runde hat gewonnen.

GAME 10: TRAPSHOOT
In jeder Runde gibt der Computer willkürlich 3 zutreffende Ziele an. Der Spieler muss innerhalb 15 Sekunden mit 3 Dards die drei Ziele treffen. Jeder Treffer zählt 1 Punkt (3 Punkte möglich je Runde). Der Spieler, der als Erster 15 Punkte erreicht, ist der Gewinner.

GAME 11: BIG SIX

Dieses Spiel erlaubt einem Spieler seinen Gegner herauszufordern, indem er willkürlich die zu treffende Zahl vorgibt. Es ähnelt dem Basketball Spiel „HORSE“, wobei ein Spieler einen Wurf vormacht, den der andere dann nachahmen muss. Bei misslingen bekommt der Spieler ein „H“ usw. bis er letztendlich „HORSE“ zusammen hat.

Bevor das Spiel starten kann, wird über die SELECT Taste eingestellt mit wie vielen Leben gespielt wird. Ein Treffer auf die Single 6 eröffnet das Spiel. Dennoch muss der Spieler innerhalb seines Durchlaufes (3 Würfe) einmal die 6 treffen, um seine Leben zu „sichern“. Nachdem das aktuelle Ziel (Single 6) getroffen wurde, bestimmt der Spieler den nächsten Wurf/ das nächste Ziel des Gegners. Wenn Spieler 1 zwischen seinen drei Würfen die Single 6 nicht trifft, verliert der Spieler ein Leben und die Aussicht darauf dem Gegner die Treffzahl vorzugeben. Danach kann Spieler 2 bei Treffen der 6, wieder eine Treffzahl vorgeben. Singles, Doubles und Triples werden als einzelnes Ziel angesehen.

Ziel dieses Spiels ist es, dem Gegner möglichst viele Leben streitig zu machen und ihn durch Vorgabe schwieriger Treffzahlen (z.B. Double Bull’s Eye oder Triple 20), das Spiel zu erschweren. Der Spieler, der noch ein Leben übrig hat, hat das Spiel gewonnen. Hinweis: Die Anzahl der „Leben“ ist durch betätigen der SELECT Taste zwischen 3 – 7 frei wählbar.

GAME 12: OVERS

Ziel ist es, immer den vorher erzielten Punktestand (Gesamtergebnis der drei Würfe) zu überbieten. Vor dem Spielstart wird die Anzahl der Leben über die SELECT Taste eingestellt. Schafft ein Spieler nicht, sein vorher erzieltes Wurfergebnis zu überbieten oder erzielt dasselbe Wurfergebnis, verliert er ein Leben. Dies wird, pro Lebensverlust, im LED Bildschirm rechts über ein Aufleuchten angezeigt. Der Spieler, der noch ein Leben übrig hat, hat das Spiel gewonnen.

GAME 13: UNDERS

Hierbei muss der Spieler, im Gegensatz zu „Overs“, versuchen, immer den vorher erzielten Punktestand (3-Wurf-Ergebnis) zu unterbieten. Das Spiel startet mit 180 Punkten (höchstmögliche Zahl). Sobald es einem Spieler nicht gelingt sein vorher erreichtes Ergebnis zu unterbieten, verliert derjenige ein Leben. Jeder Wurf, der außerhalb der Scheibe landet einschließlich Bounce Outs, wird mit 60 Punkten zusätzlich bestraft. Am Ende eines jeden Durchlaufes (START/HOLD betätigen) werden dann die Strafpunkte zu den eigenen dazu gerechnet. Der Spieler, der noch ein Leben übrig hat, hat das Spiel gewonnen.

GAME 14: COUNT-UP

Ziel des Spiels ist es als erster den festgelegten Punktestand (400, 500 …) zu erreichen. Der Punktestand wird bei Auswahl dieses Spiels bestimmt. Jeder Spieler versucht dann pro Runde so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Doubles und Triples werden sofort als Zahlen ausgedrückt. Das heißt, landet ein Wurf auf Triple 20 wird die Zahl 60 angezeigt. Die gesammelten Punkte werden für jeden Spieler im LED Display angezeigt. Hinweis: Man kann über den festgelegten Punktestand bestimmen.

GAME 15: HIGH SCORE

Um zu gewinnen muss man, die meisten Punkte, innerhalb drei Runden mit neun Darts, erzielen. Doubles und Triples werden sofort als Zahlen ausgedrückt.

GAME 16: ROUND-THE-CLOCK

Jeder Spieler muss in der Reihenfolge die Segmente (1 – 20 und das Bull’s Eye) treffen. Per Durchlauf hat jeder drei Würfe. Trifft man die richtige Zahl, trifft man die nächste Zahl aus der Reihenfolge. Der erste Spieler, der in Reihenfolge bis zur 20 gelangt, hat gewonnen. Das Display (rechts vom ActualScore) zeigt an, welches Segment man trifft. Die Abfolge wird im Display angegeben, sodass der Spieler immer weiß, welche Zahl nun an der Reihe ist. Unterschiedliche Schwierigkeitsstufen können durch betätigen der SELECT für dieses Spiel frei gewählt werden.

Gestuft wird wie folgt:

- *ROUND-THE-CLOCK 1 – Spiel startet mit dem Segment 1(r01)*
- *ROUND-THE-CLOCK 5 - Spiel startet mit dem Segment 5 (r05)*
- *ROUND-THE-CLOCK 10 - Spiel startet mit dem Segment 10 (r10)*
- *ROUND-THE-CLOCK 15 - Spiel startet mit dem Segment 15 (r15)*

Außerdem zählen die erzielten Double und Triple als einfache Zahl, da dieses Spiel keine Punktewertung verwendet.

ROUND-THE-CLOCK ***Double*** – Ein Spieler muss in der Reihenfolge die Double in jedem Segment von 1 bis einschließlich 20 treffen.

- *ROUND-THE-CLOCK Double 5 – Spiel beginnt mit der Double 5 (d05)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Spiel beginnt mit der Double 10 (d10)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Spiel beginnt mit der Double 15 (d15)*

ROUND-THE-CLOCK ***Triple*** - Ein Spieler muss in der Reihenfolge die Triple in jedem Segmente von 1 bis einschließlich 20 treffen.

- *ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Spiel beginnt mit der Triple 5 (t05)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Spiel beginnt mit der Triple 10 (t10)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Spiel beginnt mit der Triple 15 (t15)*

GAME 17: KILLER

Dieses Spiel kann mit 2 Personen gespielt werden, allerdings wird es erst richtig spannend bei einer gewissen Anzahl von Spielern. Um das Spiel zu starten, muss jeder Spieler durch werfen auf die Dartscheibe, seine Treffzahl auswählen. Jeder Spieler muss eine andere Zahl für sich beanspruchen. Im LED Display taucht für jeden Spieler erst einmal die Bezeichnung “SEL” auf. Sobald eine Zahl ausgesucht wurde, erscheint die zugeordnete Zahl, für den jeweiligen Spieler, im Display.
Sinn des Spiels ist es, sich als “Killer” zu beweisen, indem man das eigene Double Segment seiner ausgewählten Zahl trifft. Sobald dies geglückt ist, ist man der “Killer” für den Rest dieses Spiels. Nun hat man als Ziel seinen Gegner zu „killen“, indem man das Double seines Segmentes solange trifft, bis all seine Leben aufgebraucht sind. Der letzte Spieler mit einem verbleibenden Leben wird zum Sieger erklärt. Es ist bei diesem Spiel nicht ungewöhnlich, dass sich einzelne Spieler verbünden, um den vermeintlich besseren Spieler aus dem Spiel zu werfen.

Zusätzlich kann sich das Spiel, durch verändern einiger Einstellungen, zu einer schwierigeren Herausforderung entwickeln. Es sind 3 Schwierigkeitsgrade vorhanden: Double 3, Double 5 und Double 7. Hierbei kann der Spieler den Gegner nur „killen“, wenn der Spieler dessen Double Segmente trifft.

GAME 18: DOUBLE DOWN

Jeder Spieler startet mit einem Punktestand von 40. Ziel ist es, in jeder Runde so viele Treffer im aktiven Segment wie möglich zu erzielen. Runde 1: Der Spieler muss auf das 15er Segment werfen. Misslingt dies, wird der aktuelle Punktestand (hier: 40 Punkte) halbiert. Ist man jedoch erfolgreich gewesen, wird die erzielte Gesamtsumme dem aktuellen Punktestand hinzugefügt. In der nächsten Runde wird dann das 16er Segment angesteuert und alle erzielten Punkte werden der neuen Gesamtsumme hinzugefügt. Bei misslingen wird die Gesamtpunktzahl halbiert.
Jeder Spieler wirft auf die Zahlen und in der Reihenfolge, wie sie in der unten stehenden Grafik aufgeführt sind. Das LED Display zeigt das zu treffende Segment zusätzlich an. Der Spieler mit den meisten Punkten, ist der Sieger.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Player 1										
Player 2										

Any Double

Any Triple

“Any Double“ = Jedes beliebige Doublefeld
„Any Triple“ = Jedes beliebige Triplefeld

GAME 19: FORTY ONE

Abgesehen von 2 Ausnahmen, weist dieses Spiel ähnliche Regeln des Standard Double Down, wie oben beschrieben, auf. Hierbei ist die Reihenfolge umgekehrt, von 20 bis zum Bull’s Eye. Auch hier zeigt das LED Display zusätzlich das zu treffende Segment an.
Die zweite Besonderheit hierbei ist, dass gegen Ende des Spiels zusätzlich eine Runde eingefügt wird, in der die Spieler versuchen müssen, mit drei Darts, exakt die Punktzahl von 41 (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: etc.) zu werfen. Hat der Spieler die Bedingung, genau „41“ zu werfen nicht erfüllt, halbiert sich die Punktzahl des Spielers. Durch diese zusätzliche Schwierigkeit, nimmt das Spiel gegen Ende eine ganz andere Wendung.

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

Any Double

Any Triple

"41" Round

GAME 20: ALL FIVES

Hierbei sind alle Segmente aktiv, somit wird die gesamte Dartscheibe in diesem Spiel verwendet.

Mit jeder Runde (3 Darts) muss jeder Spieler eine Gesamtpunktzahl erzielen, die durch 5 teilbar ist. Jede „5“ zählt als 1 Punkt. Zum Beispiel bei einem Durchlauf von insgesamt 25 (10, 10, 5), erhält der Spieler 5 Punkte für seine Punktewertung, da 25 dividiert durch 5, 5 ergibt.

Erzielt ein Spieler eine Gesamtpunktzahl (3 Würfe), die nicht durch „5“ teilbar ist, werden keine Punkte vergeben. Darüber hinaus muss der letzte Dart einer Runde in ein zählbares Segment geworfen werden. Landet dieser Dart außerhalb des Segmentringes (catch ring area) oder verfehlt die Dartscheibe komplett, erhält der Spieler ebenfalls keine Punkte. Selbst dann nicht, wenn die vorherigen zwei Würfe eine Zahl ergeben, die durch 5 teilbar wäre.
Dies verhindert ein freiwilliges Danebenwerfen (“tanking”) um die beiden guten ersten Würfe nicht zu gefährden. Der erste Spieler mit einer Gesamtzahl von 51 “Fives”, ist der Sieger. Auf dem LED Display wird stets der aktuelle Punktestand angezeigt.

GAME 21: SHANGHAI
Jeder Spieler wirft nacheinander auf die Zahlen 1 bis einschließlich 20. Die Spieler starten auf der 1 und werfen 3 Darts auf dieses Segment. Ziel ist es, in jeder Runde möglichst viele Punkte mit den 3 Darts auf das entsprechende Segment zu erzielen. Double und Triple zählen entsprechend. Der Spieler, der nach dem Wurf auf alle 20 Segmente die höchste Punktzahl erreicht, ist der Sieger.

Einstellbare Schwierigkeitsstufen:
• *SHANGHAI 1 – Spiel beginnt auf dem Segment 1 (01)*
• *SHANGHAI 5 – Spiel beginnt auf dem Segment 5 (05)*
• *SHANGHAI 10 - Spiel beginnt auf dem Segment 10 (10)*
• *SHANGHAI 15 - Spiel beginnt auf dem Segment 15 (15)*

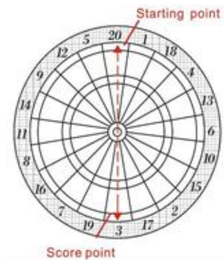
Des Weiteren haben wir „**Super Shanghai**“ als zusätzliche Option eingefügt. Es folgt den gleichen Regeln, wie oben beschrieben. Allerdings wird hier zusätzlich verlangt, dass man Double- und Triplefelder treffen muss, welche im LED Display angezeigt werden.

Einstellbare Schwierigkeitsstufen:
• SUPER *SHANGHAI 1 – Spiel beginnt auf dem Segment 1 (S01)*
• *SUPER SHANGHAI 5 - Spiel beginnt auf dem Segment 5 (S05)*
• *SUPER SHANGHAI 10 - Spiel beginnt auf dem Segment 10 (S10)*
• *SUPER SHANGHAI 15 - Spiel beginnt auf dem Segment 15 (S15)*

GAME 22: GOLF
Dies ist eine Dart-Version der Sportart Golf (jedoch werden keine Schläger benötigt). Das Ziel ist es, eine Runde von 9 bis 18 „Löchern“ mit der niedrigsten Punktzahl abzuschließen. Der Championship Kurs („cours“) besteht aus „Par 3 Löcher“, sodass Par 27 für eine Runde mit 9 „Löchern“ und Par 54 für eine Runde mit 18 „Löchern“.
Verwendet werden die Segmente 1 bis 18, welche jeweils für ein „Loch“ stehen. Der Spieler muss 3 Treffer mit 3 Darts auf jedes „Loch“ erzielen, um zum nächsten „Loch“ zu ziehen. Treffer im Double oder Triple Segment beeinflussen die Wertung und erlauben es dem Spieler, ein „Loch“ mit weniger Schlägen abzuschließen.
Zum Beispiel treffen Sie mit dem ersten Dart das Triplefeld, wertet man dieses „Loch“ als „Eagle“ und der Spieler schließt dieses „Loch“ mit 1 „Schlag“ ab.
Tipp: „Holes Out“: Der Spieler wirft solange bis er ein „Loch“ erfolgreich geschlossen hat (3 Treffer im geforderten Segment). Die Stimmausgabe am Gerät, offenbart, welcher Spieler am „Schlag“ ist. Hören Sie also gut zu, um nicht für einen anderen Spieler zu werfen. Spielen Sie ohne Ton, achten Sie bitte auf die Anzeige im Display.

GAME 23: FOOTBALL
Um das Spiel zu beginnen muss zuerst jeder Spieler das “Spielfeld” wählen. Dies kann durch den Wurf oder durch die manuelle Berührung des Segments, erfolgen. Das Segmentfeld ist von jedem Spieler frei wählbar und wird damit zum Startpunkt in diesem Spiel. Wie in der Grafik ersichtlich ist, werden Sie vom Startpunkt aus, durch das Bull’s Eye bis über die andere Seite der Scheibe, zum “Score point”, geführt. Der Spieler, der diese Abfolge erfolgreich durchlaufen hat, hat gewonnen. Das LED Display speichert den Spielstand und zeigt das Segment an, das als nächstes benötigt wird. Zum Beispiel hat ein Spieler sich für das 20er Segment entschieden, so startet er auf der Double 20 (“starting point”) und hat als Ziel die Double 3 (“score point”). Das gesamte Spielfeld umfasst nun 11 Segmente, die in der

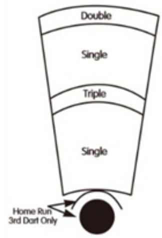
Reihenfolge getroffen werden müssen. Um bei dem Beispiel zu bleiben, muss der Spieler nun in dieser Reihenfolge in die folgenden Segmente werfen:



Starting Point: Double 20 → Große einfache 20 → Triple 20 → Kleine einfache 20 → Single Bull → Bull's Eye → Single Bull → Kleine einfache 3 → Triple 3 → Große einfache 3 → Score Point: Double 3

GAME 24: BASEBALL

Die Dart-Version von Baseball stellt eine besondere Herausforderung für den Spieler dar. Wie im richtigen Spiel besteht eine komplette Partie aus 9 „Innings". Jeder Spieler wirft 3 Darts pro „Inning". Das Spielfeld ist, wie in der Grafik angezeigt, in folgende Segmente aufgeteilt:



Segment	**Ergebnis**
Single Segment	"Single" – 1 Base (Ein Feld)
Double Segment	"Double" – 2 Bases (Zwei Felder)
Triple Segment	"Triple" – 3 Bases (Drei Felder)
Bull's Eye	"Home Run" (*kann nur mit dem dritten Dart in jeder Runde versucht werden*)

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele „Runs/Läufe" in jedem „Inning" zu erzielen.
Der Spieler mit den meisten „Runs/Läufen" am Ende der Partie, ist der Sieger.

GAME 25: STEEPLECHASE

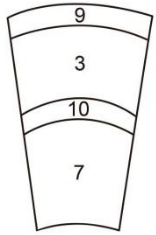
Ziel dieses „Hindernisrennen" ist es, das „race/Rennen" zu gewinnen, indem man als erster das „track/Feld" durchlaufen hat. Der „track" startet beim 20er Segment und geht im Uhrzeigersinn bis zum 5er Segment, bevor auf das Bull's Eye geworfen werden darf. Hört sich einfach an? Allerdings ist bei dieser Variante, der zu treffende Bereich genau eingegrenzt. Das bedeutet, dass nur der innere Kreis der Segmente getroffen werden darf, also der Bereich zwischen dem Bull's Eye und dem Triplering.
Und, wie beim richtigen Steeplechase, befinden sich auch einige Hürden auf dem Weg zum Sieg.

Hierbei werden die Hindernisse (fence) wie folgt positioniert

□1. fence -- Triple 13	□□□3. fence – Triple 8
□□2. fence -- Triple 17	□□□□4. Fence -- Triple 5

Der Spieler, der als erster das komplette Turnier (Tracks und Bullseye) durchlaufen hat, gewinnt dieses „Rennen".

GAME 26: BOWLING
Diese Dart-Version von Bowling ist wahrhaftig eine Herausforderung. Es ist ein schwieriges Spiel, denn es erfordert äußerste Präzision, um reichlich Punkte zu erzielen. Spieler 1 beginnt das Spiel. Vorerst muss ein „alley“ (Feld) ausgewählt werden, welches durch den Wurf oder durch das manuelle berühren des Segments bestimmt wird (Sehen Sie dazu die Grafik). Ist erst einmal das „alley“ bestimmt, verbleiben 2 Würfe, um Punkte, bzw. sogenannte „pins“, zu erzielen. Jedes einzelne Segment hat eine bestimmte Wertung vorgegeben:



Segmente	***Punkte***
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins

Für diese Spielart gibt es mehrere Regeln.
1. Der perfekte Punktestand für diese Version liegt bei 200.
2. Single Segmente dürfen innerhalb eines „frame“ (Runde) nicht zweimal getroffen werden. Falls doch, wird der Treffer nicht gezählt (0 pins). **Tipp**: Versuchen Sie jedes Single Segment in Ihrer Runde zu treffen, um 10 pins zu erzielen.
3. Pro „frame“ können 20 pins, durch doppeltes Treffen der Triple Segmente, erzielt werden.
4. Falls der erste Dart ins Double Segment trifft, der zweite ebenfalls, aber der dritte Dart die Segmente komplett verfehlt, werden für diese Runde 10 pins angerechnet.
5. Falls der erste Dart ins Double Segment, der zweite das Outer oder Inner Single Segment und der dritte Dart das Double trifft, werden für diese Runde 9 pins angerechnet.
6. Falls der erste Dart das Double Segment, der zweite das Triple und der dritte Dart das Double Segment trifft, werden für diese Runde 19 pins angerechnet.

GAME 27: CAR RALLYING
Es ähnelt dem Spiel „Steeplechase”, allerdings mit der Ausnahme, dass der Spieler selbst über den „race track“ (Rennstrecke) bestimmt. Es ist auch möglich so viele Hürden wie möglich auf seinem racetrack unterzubringen. Hingegen muss die „Rennstrecke“ eine Länge von 20 aufweisen. Das Anzeigekürzel „SEL“ fordert den Spieler auf ein Feld/Segment für sich frei auszuwählen. Dies kann durch den Wurf oder durch die manuelle Berührung des Segments, erfolgen. Anmerkung: Sie müssen exakt und sicher ihre eigenen Segmente treffen, um im „rennen“ zu bleiben. Entscheiden Sie sich für die Inner Single 20, muss dieser Inner Single Bereich während des Rennens getroffen werden. Angezeigt wird das Treffen der Inner Single Segmente mit einer Linie (links unten) neben der getroffenen Zahl. Die Würfe auf die Outer Single Bereiche werden ebenfalls mit einer Linie angezeigt, die sich links, oben, neben der geworfenen Zahl, vorfindet.
Für gewöhnlich erschweren Hindernisse, wie schwierig zu treffende Zahlen, das fortlaufende Rennen. Nochmals, die Strecke kann je nach Wunsch, einfacher oder schwieriger gestaltet werden. Es spielt auch keine Rolle, in welchen Segmenten sich die Hürden befinden. Nachdem also die „racetrack“ gewählt ist, kann die „Rallye“, durch betätigen der START Taste, gestartet werden. Der Spieler, der als Erster die Rallye durchlaufen hat, ist der Sieger.

GAME 28: SHOVE A PENNY
Hierbei werden nur die Zahlen 15 bis einschließlich 20 und das Bull’s Eye verwendet. Single Segmente werden mit 1 Punkt gewertet, Doubles mit 2 und Triples mit 3 Punkten. Jeder Spieler muss die Zahlen in der Reihenfolge treffen, mit der Zielsetzung in jedem Bereich 3 Punkte zu

erreichen, damit der Spieler zur nächsten Zahl übergehen kann. Erlangt ein Spieler mehr als drei Punkte in einem Bereich, wird der Punkteüberschuss dem nächsten Spieler angerechnet. Derjenige Spieler, der es schafft in allen Segmenten (15 – 20 und Bull) 3 Punkte zu erzielen, ist der Sieger.

GAME 29: NINE-DART CENTURY
Bei dieser Variante geht es darum, 100 Punkte zu erzielen oder diesen nach 3 Runden mit 9 Darts möglichst nahe zu kommen. Treffer in den Double und Triple Segmente werden entsprechend doppelt oder dreifach gezählt. Hat sich der Spieler überworfen (Bust), also mehr als 100 Punkte erreicht, hat er automatisch das Spiel verloren. Haben sich alle Spieler überworfen, gewinnt derjenige, der am wenigsten über 100 Punkte erzielt hat. Und erreichen alle Spieler vorzeitig 100 Punkte, gewinnt derjenige, der dafür mit den wenigsten Darts geworfen hat.

GAME 30: BLUE VS. RED *(Nur für 2 Spieler)*
Dieses Spiel ist ein Rennen rund um das Board, wobei sich das Treffen von Double- oder Triplefeldern bezahlt macht und zum Sieg führt. Spieler 1 ist „blue“, Spieler 2 ist „red“. Spieler 1 wirft nur auf alle blauen Double- oder Triplefelder und arbeitet sich im Uhrzeigersinn durch das Spiel. Spieler 2, spielt gegen den Uhrzeigersinn, beginnt bei 20 und wirft nur auf alle roten Double- oder Triplefelder. Der aktuelle Punktestand, sowie das zu treffende Segment, werden im Display angezeigt. Bitte beachten Sie, dass innerhalb einer einzelnen Runde nur ein Treffer auf das Double oder Triple gewertet wird. Bei nicht treffen dieser Segmente, werden keine Punkte erzielt, dennoch rückt man ein Feld weiter.
Hinweis: alle erzielten Treffer im Double und Triple werden addiert. Seien Sie vorsichtig, denn Fehlwürfe (falsches Feld/Gegnerisches Feld) werden, entsprechend der geworfenen Punktzahl, vom eigenen Punktestand abgezogen. Derjenige mit den meisten Punkten, am Ende des Rennens, ist der Sieger.

GAME 31: GOLD HUNTING
Hierbei geht es darum „gold“ zu finden und zu horten. Um das „Gold“ zu sammeln, muss man 50 Punkte erzielen, das ergibt dann 1mal „Gold“. Es kann nur bei exaktem Punktestand von 50 oder 100, 150, etc., gesammelt werden (innerhalb einer Runde). Dennoch kann man nicht nur durch Werfen das “Gold” sammeln, sondern auch bei denjenigen Spielern stehlen, die welches besitzen. Folglich ist es ein hin-und-her Spiel, aber der Spieler, der das meiste „Gold“ erzielt hat, ist der Sieger.

GAME 32: CASINO A - FLUSH
Inspiriert vom Casinospiel, testet diese Version die Fähigkeit Punkte zu riskieren, um den Gegner zu schlagen. Hierbei geht es darum, als Erster die festgelegte Gesamtpunktzahl zu erreichen. Hinweis: Die Gesamtpunktzahl (260/310/360/410/460/510/560) ist durch betätigen der SELECT Taste frei wählbar. Die Dartscheibe gibt die zu treffenden Zahlen an. Der Wetteinsatz „bet“ ist 10 Punkte. Zu Beginn jeder Runde, kann jeder Spieler seinen Wetteinsatz, auf 20, 30, 40 … 90 Punkte, erhöhen. Indem einem Spieler die vorgegebene Zahl zusagt, kann es vorkommen, dass ein Spieler mit voller Zuversicht einfach zu hoch wettet. Um das „bet“ zu ändern, kann zu Beginn einer jeweiligen Runde, die BOUNCE OUT Taste betätigt werden. Der neue Wetteinsatz wird über das Display angezeigt (Wird „b20“ angezeigt, meint es ein „bet“ von 20 Punkten). Der Einsatz fällt automatisch immer wieder auf 10 Punkte am Anfang einer jeweiligen Runde.
Um seinen Einsatz („bet“) einzulösen („cash in“), muss die vorgegebene Zahl getroffen werden. Trifft der erste Wurf ein Single Segment („push“) werden keine Punkte erzielt. Jedoch,

trifft der erste Wurf im vorgegebenem Double oder Triple Segment, wird der Einsatz entsprechend einfach oder doppelt gezählt. Für die übrigen 2 Darts wird der Einsatz (Treffer im Segment: Single, Double, Triple) entsprechend einfach, doppelt oder dreifach gezählt. Das Display (segment scoring display) listet die erfolgreich, getroffenen Zahlen auf. Fehlwürfe (außerhalb des zählbaren Segments) kosten den vorhergesagten Wetteinsatz (Jede Runde: neuer Einsatz wählbar!). Der Spieler, der zuerst die festgelegte Gesamtpunktzahl erreicht, hat das Spiel gewonnen.

GAME 33: CASINO B - STRAIGHT
Dieses Spiel weist, abgesehen von einem hinzugefügten Spielelement, Ähnlichkeiten wie im Spiel „Casino A Flush“ auf. Das Ziel ist auch hier, als Erster die festgelegte Gesamtpunktzahl zu erreichen. Hinweis: Die Gesamtpunktzahl (260/310/360/410/460/510/560) ist durch betätigen der SELECT Taste frei wählbar. Die Dartscheibe gibt die zu treffenden Zahlen an. Der Wetteinsatz „bet“ ist 10 Punkte. Zu Beginn jeder Runde, kann jeder Spieler sein Wetteinsatz auf 20, 30, 40 … 90 Punkte erhöhen. Indem einem Spieler die vorgegebene Zahl zusagt, kann es vorkommen, dass ein Spieler mit voller Zuversicht einfach zu hoch wettet. Um das „bet“ zu ändern, kann zu Beginn einer jeweiligen Runde, die BOUNCE OUT Taste betätigt werden. Der neue Wetteinsatz wird über das Display angezeigt (Wird „b20“ angezeigt, meint es ein „bet“ von 20 Punkten). Der Einsatz fällt automatisch immer wieder auf 10 Punkte am Anfang einer jeweiligen Runde.
Um seinen Einsatz („bet“) einzulösen („cash in“), muss die vorgegebene Zahl getroffen werden. Trifft der erste Wurf ein Single Segment („push“) werden keine Punkte erzielt. Jedoch, trifft der erste Wurf im vorgegebenem Double oder Triple Segment, wird der Einsatz entsprechend einfach oder doppelt gezählt. **An dieser Stelle tritt das besagte neue Spielelement ein.** Anstatt immer wieder auf dasselbe Segment, innerhalb einer Runde, zu werfen, soll sich hier die Abfolge (Werfen) über die ganze Scheibe erstrecken. Als Beispiel: Gibt das Display vor das Segment 1 zu treffen, versucht der Spieler im Segment 1 einen Treffer zu landen. Gefolgt von einem Treffer auf das Bull’s Eye und einem im Segment 19. Das „Actualscore“ Display zeigt nach jedem Wurf, dass zu erzielende Segment an.
Für die übrigen 2 Darts wird der Einsatz (Treffer im Segment: Single, Double, Triple) entsprechend einfach, doppelt oder dreifach gezählt. Das Display (segment scoring display) listet die erfolgreich, getroffenen Zahlen auf. Fehlwürfe (außerhalb des zählbaren Segments) kosten den vorhergesagten Wetteinsatz (Jede Runde: neuer Einsatz wählbar!). Der Spieler, der zuerst die festgelegte Gesamtpunktzahl erreicht, hat das Spiel gewonnen.

GAME 34: CASINO C - 3-STAR
Für diese kompliziertere Version des Casinos, ist es erforderlich, mindestens 3 Treffer, im zählbaren Segment zu landen, um Punkte zu erzielen. Das Ziel ist auch hier, als Erster die festgelegte Gesamtpunktzahl zu erreichen. Hinweis: Die Gesamtpunktzahl (260/310/360/410/460/510/560) ist durch betätigen der SELECT Taste frei wählbar.
Nur die Segmente 15 einschließlich 20 und das Bull’s Eye werden in diesem Spiel genutzt. Das Segment Scoring Display lässt zu Beginn jeder Runde die Segmente (Balken) aufleuchten. Der Wetteinsatz „bet“ ist 10 Punkte. Zu Beginn jeder Runde, kann jeder Spieler sein Wetteinsatz auf 20, 30, 40 … 90 Punkte erhöhen. Indem einem Spieler die vorgegebene Zahl zusagt, kann es vorkommen, dass ein Spieler mit voller Zuversicht einfach zu hoch wettet. Um das „bet“ zu ändern, kann zu Beginn einer jeweiligen Runde, die BOUNCE OUT Taste betätigt werden. Der neue Wetteinsatz wird über das Display angezeigt (Wird „b20“ angezeigt, meint es ein „bet“ von 20 Punkten). Der Einsatz fällt automatisch immer wieder auf 10 Punkte am Anfang einer jeweiligen Runde.
Um seinen Einsatz („bet“) einzulösen („cash in“), muss 3mal auf das zählbare Segment (15 –

20, Bullseye) getroffen werden oder ein Treffer im Triple Segment „opens/startet“ die Punktewertung und zählt den Einsatz dreifach. Doubles und Triples zählen entsprechend doppelt oder dreifach. Schafft ein Spieler nicht den Bereich 3mal zu treffen, verliert er seinen Einsatz. Auch Treffer innerhalb des Segmentes werden nicht die nächste Runde übertragen. Der Spieler, der zuerst die festgelegte Gesamtpunktzahl erzielt, ist der Sieger.

GAME 35: ELIMINATION
Ziel des Spiels ist es seine Gegner zu „eliminate/eliminieren“. Die Regeln sind sehr einfach. Jeder Spieler muss mit 3 Darts ein höheres Gesamtergebnis, als der vorherige Spieler erreicht hat, erzielen. Zu Beginn hat jeder Spieler 3 Leben. Misslingt es einem Spieler, das vorherige Ergebnis des Gegners zu überbieten, verliert der Spieler 1 Leben. Ebenfalls bei Gleichstand. Derjenige, der noch „Leben“ hat, ist der Sieger dieses Spiels.

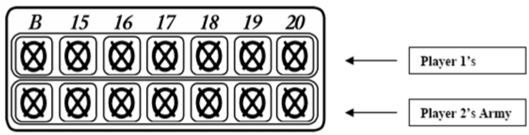
GAME 36: HORSESHOES
Dieses Spiel wird mindestens zu zweit gespielt. Dabei werden nur das 20er Segment und das 3er Segment einbezogen, die somit die „Pferdeställe“ (horseshoe pits) repräsentieren. Spieler 1 wirft auf das 20er Segment und Spieler 2 muss ins 3er Segment werfen. Die Punkte werden pro Runde angesammelt. Der Sieger ist der, der als Erster 15 Punkte erzielt hat.

Punktewertung:

TRIPLE Feld	= 3 Punkte	DOUBLE Feld	= 2 Punkte
INNER SINGLE Segment	= 1 Punkt	OUTER SINGLE Segment	= 0 Punkte

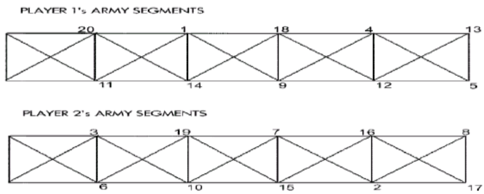
Nur derjenige Spieler, der in einer Runde mehr Punkte erzielt, bekommt Punkte angerechnet. Als Beispiel: Erreicht Spieler 1 einen Score von 3 Punkten und Spieler 2 aber nur 1 Punkt, werden in dieser Runde die 3 Punkte auch nur Spieler 1 angerechnet. Es geht solang weiter bis ein Spieler 15 Punkte erzielt hat.

GAME 37: BATTLEGROUND (Nur für 2 Spieler)
In diesem 2-Spieler-Spiel, wird die Dartscheibe, das eigentliche „Schlachtfeld“ (Battleground), in zwei Hälften geteilt. Der Erste, der es schafft alle Segmente seines Gegners (armies/seine Armee) zu treffen, gewinnt das Spiel. Die Segmente müssen in keiner Reihenfolge getroffen werden.
Spieler 1 ist die “TOP” Armee und wirft Darts auf die unteren Abschnitte der Dartscheibe.
Spieler 1 muss die folgenden Segmente treffen (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, und 8).
Spieler 2 ist die “BOTTOM” Armee und wirft auf die oberen Abschnitte der Scheibe.
Spieler 2 muss die folgenden Segmente treffen (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, und 13)



Einstellbare Schwierigkeitsgrade sind:
BATTLEGROUND DOUBLES:
• Spieler werfen auf die Double Segmente, um die gegnerische Armee zu zerstören.
BATTLEGROUND TRIPLES:
• Spieler werfen auf die Triple Segmente, um die gegnerische Armee zu zerstören.
BATTLEGROUND mit GENERALS

Diese Spielvariation beinhaltet eine zusätzlich, zu erfüllende Aufgabe. Nachdem die Armee besiegt wurde (Alle Segmente wurden getroffen) müssen die Spieler den „General“ entführen. Durch einen Treffer im Bull’s Eye wird der „General“ entführt. Allerdings nur, wenn vorher alle gegnerischen Segmente getroffen wurden. Treffer im Bull’s Eye werden nicht gezählt, bevor nicht alle Segmente erfolgreich getroffen wurden.



Der erstklassige Cricket Scoring Display zeigt die Armeesegmente von Spieler 1 an. Die Armee von Spieler 2 wird in der 2. Reihe gezeigt. Jedes Mal wenn ein Segment (Armee) getroffen wurde, schaltet sich das dazugehörige Licht aus.

GAME 38: ADVANCED BATTLEGROUND
Die Regeln entsprechen den gleichen, wie bei Battleground. Nur, dass sich jetzt auf dem „Schlachtfeld“ „Landminen“ befinden.
Spieler müssen den „Landminen“, die jeweils in den Double und Triple Feldern des Gegners platziert sind, ausweichen.
Jeder Spieler, der ein Double oder Triple Feld des Gegners trifft, verliert einen Teil seiner eigenen „Armee“. Zum Beispiel: Wenn Spieler 1 irrtümlicherweise die Triple 6 trifft, wird er seine „Armee“ im 11er Segment verlieren.

GAME 39: PAINTBALL
Dieses Spiel ähnelt dem Spiel „Battleground“. Allerding ist es hierbei möglich das Spiel nicht nur durch treffen der gegnerischen Armee zu beenden. Sondern die Spieler können, wie auch im richtigem „Paintball“ Spiel, die gegnerische Flagge entführen, um das Spiel zu gewinnen. Um eine Flagge zu erobern, muss das Double Bull‘ s Eye 3-mal getroffen werden. Hingegen werden Treffer auf das Single Bull’s Eye nicht dazu gezählt. Treffer im Bullseye müssen nicht in einer Runde erfolgen. Treffer werden über die Spieldauer summiert. Der Spieler, der zuerst die Flagge erobert oder die Armee zerstört hat, hat das Spiel gewonnen

Einstellbare Schwierigkeitsstufen (durch betätigen der SELECT Taste frei wählbar):

- Paintball Double, Spieler müssen entweder 3-mal das Bull’s Eye treffen, um die Flagge zu erobern oder das Double Segment, um die Armee zu vernichten.
- Paintball Triple, Spieler müssen entweder 3-mal das Bull’s Eye treffen, um die Flagge zu erobern oder das Triple Segment, um die Armee zu vernichten.

GAME 40: CAT & MOUSE *(Nur für 2 Spieler)*
Das herausfordernde 2-Spieler-Spiel ist für fortgeschrittene Spieler bestens geeignet. Dabei spielt der eine Spieler die Rolle der Katze und der andere, die der Maus. Die Maus muss versuchen so schnell wie möglich in ihr Loch zu gelangen, bevor die Katze zuschnappen kann. Die Maus spielt gegen den Uhrzeigersinn, beginnt beim Segment 20 und wirft zuerst auf das Double Segment, gefolgt von Treffern in Single Segmente. Die Katze spielt, um die Maus einzufangen, ebenfalls gegen den Uhrzeigersinn, beginnt aber beim Segment 18 und wirft nur auf Double Felder eines jeden Segmentes. Falls die Maus es schafft, das Board zu umrunden,

sozusagen wieder beim Segment 20 ankommt, gewinnt die Maus das Spiel. Falls jedoch die Katze auf die Doublefelder der Maus trifft, ist die Maus gefangen und die Katze ist der Sieger.

GAME 41: TIC-TAC TOE

Unter Verwendung von besonderen Segmenten, ist das Ziel dieses Spiels seine Würfe zu übertreffen, um ein „Kreuz“ X oder ein „Kreis“ O zu erhalten. Es werden die traditionellen „Dreigewinnt“ Regeln verwendet. Drei Kreuze oder Kreise in einer horizontalen, diagonalen oder vertikalen Linie gewinnen das Spiel. Um ein Kreuz oder Kreis zu platzieren, muss man das Segment 3-mal hintereinander treffen (Double und Triple Treffer zählen). Die Anzahl der Treffer werden im Display angezeigt. Ansicht des Displays: 1 Treffer auf das Segment wird angezeigt als „\“ und 2 Treffer als „X“. Geschlossene Segmente erscheinen entweder „ ⊗ ” oder „O”, je nachdem welcher Spieler Punkte erzielt hat. Die unten stehende Grafik ist für und während des Spiels hilfreich (Spielführung).

B = Bullseye

12	20	18
11	B	6
7	3	2

8. Wichtige Hinweise

Festsitzende Segmente:
Gelegentlich kann es passieren, dass ein geworfener Dart sich im Segment verkeilt. Passiert dies, werden laufende Spiele unterbrochen und das LED Display zeigt das Segment, das betroffen ist, an.
Sobald das Segment wieder bespielbar ist, kann das Spiel fortgesetzt werden. Die Aktivierung des Segmentes erfolgt durch entfernen des Darts oder der Spitze (Tip). Sollte das Problem immer noch nicht behoben sein, wackeln Sie so lange leicht am Segment, bis es sich wieder bewegt.

Abgebrochene Spitzen (Tip):
Zwischendurch kann es vorkommen, dass Spitzen abbrechen oder gar im Board stecken bleiben. Versuchen Sie vorsichtig die gebrochenen Spitzen mit einer Zange oder einer Pinzette aus dem Board zu ziehen. Falls dies nicht gelingt, können Sie auch versuchen, die Spitzen durch das Segment zu schieben. Dazu verwenden Sie einen Nagel, der schmaler als die Spitze ist und schieben die Spitze vorsichtig durch das Segment. Seien Sie dabei achtsam, dass Sie den Nagel nicht zu weit schieben und damit kein Schaden an der Elektronik entsteht. Darüber hinaus ist es ein ganz normales Auftreten, das die Spitzen brechen. Diesem Paket haben wir eine Packung mit Ersatzspitzen hinzugefügt. Wenn Sie Spitzen austauschen, vergewissern Sie sich, dass Sie Spitzen des gleichen Typs verwenden, die mit diesem Dartboard geliefert wurden.

Darts:
Es ist ratsam, die mitgelieferten Darts zu benutzen. Verwenden Sie andere Darts, kann dies zu Schäden, sowohl an der Elektronik als auch an den Segmenten, verursachen. Ersatzspitzen sind in Fachgeschäften (Dart Produkte) erhältlich.

Reinigung des elektronischen Dartboards:
Wenn Sie vorsichtig mit dem Board umgehen, werden Sie noch einige Wettbewerbe mehr erleben. Entstauben Sie ihr Dartboard regelmäßig mit einem feuchten Tuch. Empfehlenswert ist dabei ein mildes Reinigungsmittel zu verwenden. Die Verwendung von Scheuermitteln oder Reinigern, die Ammoniak enthalten, können Schaden verursachen und sollten nicht verwendet werden. Vermeiden Sie es, dass Flüssigkeiten in die Zielfläche eindringen. Dies kann zu einem dauerhaften Schaden führen und wird nicht durch die Garantie abgedeckt.

Ersatzteile:
Für den ungestörten Betrieb Ihres BULL’S® E-Dart Gerätes zu gewährleisten empfehlen wir ausschließlich Ersatzteile und Zubehör der Marke BULL’S® zu verwenden.
Die Ersatz-Softtip Spitzen BULL’S® Tefo X (Art.Nr. 61719) werden besonders empfohlen. Diese erhalten Sie im Fachhandel und ermöglichen ein optimales Spielvergnügen.

BULL'S DARTFORCE

Electronic Dartboard
Owner's Manual
And Game Instructions

Index:

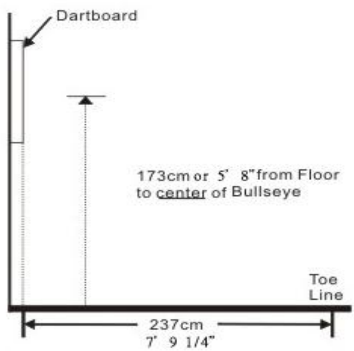
1. Unpacking the Game:

Unpack your new dartboard carefully, making sure all parts are included. The following components are included in this set:

- 1 Electronic Dartboard
- Soft tip replacement pack
- 6 Darts (unassembled)
- Owner's Manual

2. Mounting with either batteries or adapter

Choose a location to hang the dartboard where is about 10 feet (3.048 m) of open space in front of the board. The “toe-line” should be 7’9 1/4” (2.37 M) from the face of the dartboard. Since this dartboard is powered with either an AC adapter or batteries, you could mount it anywhere or close to an electronic outlet for convenience. Remove the batteries when you use an adapter. No matter the dartboard has horizontal or vertical hang hole(s), the center of bullseye should be 5’8” (1.73 m) from the ground. Mark the center location on the wall. Measure the distance between hang hole(s) and center. Then, make the mark(s) for hang hole(s). Make sure the second mark for hang hole is level with the first mark. Mount the dartboard on the wall by lining up the hang holes on the back with the screws. It may be necessary to adjust the screws until the board fits snugly against the wall. If you want to mount the dartboard even more securely to the wall, you can fasten four screws through the holes located in the catch ring area (the area outside the scoring segments)



3. Dartboard Functions

POWER switch/button - Be sure the AC Adapter is plugged into the jack or batteries are installed. Press the POWER switch to turn game on or off.

START/HOLD button - This multi-function button is used to:

- START the game when all options have been selected.
- Put dartboard in HOLD status between rounds to allow player to remove darts from the target area.

RESET button – Press to clear display and reset dartboard to opening sound.

GAME GUARD button –After the START button has been pressed and play has begun, the GAME GUARD feature can be activated. When the button is pressed, all of the keys will ‘lock’. When GAME GUARD is active, a misguided dart hitting a button will not affecting your game. To deactivate the GAME GUARD, simply press the button again and the keys will unlock.

BOUNCE OUT button - Decide before play if you want to count darts that do not remain in board (“bounce-outs”) or not. If not, simply press the BOUNCE OUT button immediately after a bounce out occurs to deduct the score that registers

DART-OUT/SCORE button - The DART-OUT feature is active only during the “01” games (301, 401, etc.). When a player’s score falls below 160, he/she can press the DART OUT button to get a suggestion from the dartboard as to the 3 darts needed to finish the game. Note: doubles and triples are indicated with 2 and 3 dashes to the left of the number respectively. The SCORE feature allows player to access score not current on display.

GAME button – Press to page through the on-screen game menu and select game.

SELECT button – Press to select various difficulty settings for games. Many games contain several difficulty options that can be accessed by pressing this button.

PLAYER button – This button is used at the start of each game to select the number of players you want to play the game.

SOUND button – Sound level adjustable from 0-7 levels (8 levels).

DOUBLE/MISS button – This button is used to activate the Double In/Double Out and Master Out options for the "01" games. This function is only active when selecting 301, 401, etc. games. Note: not all models have Master Out option. The MISS feature is active during play of any game. Press button to register a "missed" dart. Player can press when dart lands outside target area so computer registers a thrown dart.

QUICKPICK buttons – These four game buttons launch you directly into the indicated games. These buttons launch you directly into the game indicated below the button. With the large selection of available games included in this dartboard, these buttons are a convenient way to jump directly into a game. The default setting is for 2 players. Button names are BIG SIX, CUT-THROAT, CRICKET and 301 501.

CYBERMATCH button – This exciting feature allows single player to play against the computer at one of five different levels of skill! Only 1 player can complete against the Cybermatch competitor at a time. The Cybermatch feature adds a level of competition to normally routine practice sessions.

Cybermatch Skill Levels

Level 1 (C1)	Professional
Level 2 (C2)	Export
Level 3 (C3)	Advanced
Level 4 (C4)	Intermediate
Level 5 (C5)	Beginners

After the Cybermatch opponent completes his round, the board will automatically reset for the 'human' player. Play continues until one player wins. GOOD LUCK!

4. Electronic Dartboard Operation

1. Press the **POWER** or switch to ON position (|) to activate dartboard. A short musical introduction is played as the display goes through power-up test.
2. Press **GAME** button until desired game is displayed – or press any of the QuickPick buttons.
3. Press **DOUBLE button** (optional) to select starting and/or ending on doubles or Master Out (used only in 301 - 901 games). This is explained in the game rules section.
4. Press **PLAYER** button to select the number of players (1, 2 ... 16). The default setting is 2 players. Or select Cybermatch option by pressing CYBERMATCH button.
5. Press **START/HOLD** button (red) to activate game and begin play.
6. Throw darts: When all 3 darts have been thrown, a voice command will indicate "Remove Darts" and the score will flash. The darts can now be removed without affecting the electronic scoring. When all darts are removed from the playing surface press the **START** button to go to

next player. Voice command will indicate which player is up. Also, the player indicator lights will illuminate to show which player's turn it is.

5. Caring for your Electronic Dartboard

1. Never use metal tipped darts on this dartboard. Metal tipped darts will seriously damage the circuitry and electronic operation of this dartboard.
2. Do not use excessive force when throwing darts. Throwing darts too hard will cause frequent tip breakage and cause excess wear on the board.
3. Turn darts clockwise as you pull them from the board. This makes it easier to remove darts and extends the life of the tips.
4. Use only the A/C adapter that comes with the dartboard. Using the wrong adapter may cause electrical shock and damage to the electronic circuits.
5. Remove the batteries when not in use or if using the optional A/C adapter. This will prolong the life of your batteries.
6. Do not spill liquids on the dartboard. Do not use spray cleaners, or cleaners that contain ammonia or other harsh chemicals as they may cause damage.

6. Game Menu

1	301	**11**	Big Six	**21**	ShangHai	**31**	Gold Hunt
2	Cricket	**12**	Overs	**22**	Golf	**32**	Cas-A
3	Scram	**13**	Unders	**23**	Football	**33**	Cas-B
4	Cut Throat	**14**	Count Up	**24**	Baseball	**34**	Cas-C
5	Eng Cri	**15**	High Score	**25**	teeple chase	**35**	Elimination
6	PK-Cri	**16**	Round Clk	**26**	Bowling	**36**	Horse She
7	Low-Cri	**17**	Killer	**27**	Car Rally	**37**	Warfare
8	Adv-Cri	**18**	Doub DN	**28**	Shove Pen	**38**	Adv War
9	Shooter	**19**	41	**29**	Nine Darts	**39**	Paintball
10	Trapshoot	**20**	All Fives	**30**	G & R	**40**	Fox Hunt
						41	Tic-Tac-Toe

7. Game rules

GAME 1: 301
This popular tournament and pub game is played by subtracting each dart from the starting total until the player reaches exactly 0 (zero). If a player goes past zero it is considered a "*Bust*" and the score returns to where it was at the start of that round. For example, if a player needs a 32 to finish the game and he/she hits a 20, 8, and 10 (totals 38), the score goes back to 32 for the next round.

In playing the game, the double in / double out option can be chosen (double out is the most widely used option). Simply press the "DOUBLE" button to change this setting. LED indicators will display your current setting: Note: you can adjust total score of this game.

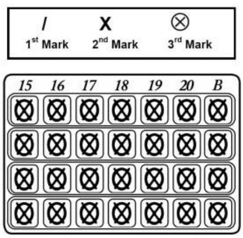
• Double In - A double must be hit before points are subtracted from the total. In other words, a player's scoring does not begin until a double is hit.
• Double Out - A double must be hit to end the game.
• Double In and Double Out - A double is required to start and end scoring of the game by each player.
• Master Out - A double or triple is required to finish the game.

Dart-Out Feature ("01" games only)
This electronic dartboard has a special "**Dart Out**" feature. When a player requires less than 160 to reach zero, the estimate feature becomes active. The player can press the **DART OUT** button to view the darts necessary to throw to finish the game (reach zero exactly). Doubles and triples are indicated with 2 or 3 lines to the left of each number respectively.

GAME 2: CRICKET
Cricket is a strategic game for accomplished players and beginners alike. Players throw for numbers best suited for them and can force opponents to throw for numbers not as suitable for them. The object of Cricket is to "close" all of the appropriate numbers before one's opponent while racking up the highest number of points.

Only the numbers 15 through 20 and the inner/outer bullseye are used. Each player must hit a number 3 times to "open" that segment for scoring. A player is then awarded the number of points of the "open" segment each time he/she throws a dart that lands in that segment, provided their opponent has not closed that segment. Hitting the double ring counts as two hits, and the triple ring counts as 3 hits. Numbers can be opened or closed in any order. A number is "closed" when the other player(s) hit the open segment 3 times. Once a number has been "closed", any player for the remainder of the game can no longer score on it.

Winning - The side closing all the numbers first and accumulating the highest point total is the winner. If a player "closes" all numbers first but is behind in points, he/she must continue to score on the "open" numbers. If the player does not make up the point deficit before the opposing player(s) "closes" all the numbers, the opposing side wins. Play continues until all segments are closed.



GAME 2-1: NO-SCORE CRICKET
(Press SELECT button when **Cricket** is displayed) Same rules as standard Cricket except there is no point scoring. The object of this version is to be the first to simply "close" all the appropriate numbers (15 through 20 and the bullseye). Note: LCD models have cricket and no-score cricket as separate games, but LED models have these games as 1 game.

Cricket Scoring Display: This dartboard utilizes a dedicated scoreboard that keeps track of each player's segment status when playing Cricket. The exclusive Tournament Cricket Scoring display on this dartboard utilizes traditional X and O style characters to track 'marks'. When Cricket is selected, the lights on the Cricket scoreboard are not lit – they will illuminate as 'marks' are scored. There are 3 separate lights within each number (15 through 20 and bullseye). During play, one of the status lights will turn on as a segment is hit. If a double or triple of an active number is hit, 2 or 3 lights will turn on respectively.

GAME 3: SCRAM (For 2 players only)
This game is a variation of Cricket. The game consists of two rounds. The players have a different objective in each round. In round 1, player 1 tries to "close" (score 3 hits in each segment - 15 to 20 and bullseye). During this time, player 2 attempts to rack up as many points in the segments that the other player has not yet closed. Once player 1 has closed all segments, round 1 is complete. In round 2, each player's roles are reversed. Now, player 2 tries to close all the segments while player 1 goes for points. The game is over when round 2 is complete (player 2 closes all segments). The player with the highest point total is the winner.

GAME 4: CUT-THROAT CRICKET
Same basic rules as standard Cricket except once scoring begins, points are added to your opponent(s) total. The object of this game is to end up with the fewest points. This variation of Cricket offers a different psychology to the players. Rather than adding to your own score and helping your own cause as in standard Cricket, Cut-Throat offers the benefit of racking up points for your opponent(s), digging him in a deeper hole. Competitive players will love this variation!

GAME 5: ENGLISH CRICKET (For 2 players only)
This game is another variation of Cricket that requires precision dart throwing. The game consists of two rounds. The players have a different objective in each round. During the first round, player 2 attempts to throw bullseyes – with the objective of needing 9 to complete round 1. Double bull (red center) counts as 2 scores. Any throw that does not hit bullseye is credited to player 1's point total. For example, if player 2 throws a 20, a single bullseye, and a 7 during his/her turn, player 2 will have one bullseye subtracted from the 9 needed, and 27 points will be credited to player 1's point total. Player 2 must exhibit accurate bullseye dart throwing!

Meanwhile, player 1 attempts to score as many points as possible during this first round. Doubles and triples count 2x and 3x their respective values. However, to score points, player 1 must score over 40 points in each turn (3 throws) to amass points against player 2. Only those points over 40 are counted toward the cumulative score. Player 1 must also exhibit precision dart throwing and avoid hitting any bullseyes during this first round because any hits scored by player 1 in the bullseye area will be subtracted from player 2's needed total of 9 bullseyes. Once player 2 reaches the objective of getting 9 bullseyes, the roles are reversed for round two.

GAME 6: PICK IT CRICKET
This game is very similar to standard cricket. Instead of using the traditional segments used in standard cricket, (15, 16, 17,18,19,20, & Bullseye) players face new and unfamiliar targets randomly selected by the computer. The game will consist of six random segments and Bullseye. All other rules apply as detailed in standard Cricket.

GAME 7: LOW PITCH CRICKET
This version of Cricket utilizes the lower numbered segments on the board for a change of pace from the standard Cricket segments. Players will need to “close” segments 1, 2, 3, 4, 5, 6 and Bullseye. All other rules apply as detailed in standard Cricket.

GAME 8: ADVANCED CRICKET
This difficult version of cricket was developed for the advanced player. Players must close out the segments (20, 19, 18,17,16,15 and bullseye) **by using only triples and doubles**! In this challenging game, doubles segments count as 1x the number, and triple segments count as 2x the number. The bullseye scoring is the same as in standard cricket. The first player to close out the numbers with the most points is the winner.

GAME 9: SHOOTER
This challenging game tests the players ability to “group together” darts within a segment during each round of play. The computer will randomly select the segment the players must shoot for at the start of each round – indicated by a flashing number in the display.

Scoring is as follows:
Single segment = 1 Point
Double segment = 2 Points
Triple segment = 3 Points
Single Bullseye= 4 Points.

When the computer selects players to hit double Bullseye, the outer bull scores 2 points and the inner Bull scores 4 points. The player with the most points at the end of the rounds is the winner. Note: you can adjust number of rounds.

GAME 10: TRAPSHOOT
This dart version of trap shooting will keep players on their toes. In each round, the computer selects a set of three targets the player must hit. The targets will be displayed on the right side of the board. The player must try to hit all three targets within 15 seconds with 3 darts. Each hit on a target scores 1 point. (3 points maximum possible for each round) The first player to accumulate 15 points is the winner. Double and triple segments are specific targets in this game. For example, if the target required is a single number and the player hits a double of that segment, no points will be scored! Note: you can adjust number of darts can be shot in 15 seconds.

GAME 11: BIG SIX
This game allows players to challenge their opponents to hit the targets of their choice. Similar to the popular basketball game “HORSE”; however, players must *earn* the chance of picking the next target for their opponent by making a hit on the current target first.
Single 6 is the first target to hit when the game begins. Before the game starts, players must agree on how many lives will be used by pressing **SELECT** button. Within the three throws, player 1 must hit a 6 to “save” their life. After the current target is hit, the next dart thrown will determine the opponent’s target. If player 1 fails to hit the current target within 3 darts, they will lose a life and a chance to determine the next target for player 2. Player 2 will shoot for the

single 6 that player 1 missed – and if it is hit, he can throw for a segment for the next round. Singles, doubles and triples are all separate targets for this game.
The object of the game is to force your opponent into losing lives by selecting tough targets for your opponent to hit such as “Double Bullseye” or “triple 20” The last player with a life left is the winner. Note: you can adjust number of lives.

GAME 12: OVERS
The object of this game is to simply score higher (“over”) than your own previous three dart total score. Before play begins, players choose the amount of lives to be used by pressing the SELECT button. When a player fails to score “over “their previous three-dart total, they will lose one life. When a player “equals” the previous three dart total, a life will also be lost. The LED screen on the right will light up once for each life taken away. The last player with a life remaining is the winner. Note: you can adjust number of lives.

GAME 13: UNDERS
This game is the opposite of “Overs”. Players must score less (“Under”) than their own previous three-dart total. The game begins with 180 (highest total possible) when the player shoots higher than his or her own previous three-dart total, they will lose a life. Each dart that hits outside the scoring area, including bounce outs will be penalized with 60 points added to your score. This will be added at the end of the round when the “START/HOLD” button is pressed. The last player with a life remaining is the winner. Note: you can adjust number of lives.

GAME 14: COUNT-UP
The object of this game is to be the first player to reach the specified point total (400, 500 …). Point total is specified when the game is selected. Each player attempts to score as many points as possible per round. Doubles and triples count 2 or 3 times the numerical value of each segment. For example a dart that lands in the triple 20 segment is scored as 60 points. The cumulative scores for each player will be displayed in the LED display as the game progresses. Note: you can adjust total score.

GAME 15: HIGH SCORE
The rules for this competitive game are simple - Rack up the most points in three rounds (nine darts) to win. Doubles and triples count as 2x and 3x that segment’s score respectively. You can adjust number of rounds.

GAME 16: ROUND-THE-CLOCK
Each player attempts to score in each number from 1 through 20 and bullseye **in order.** Each player throws 3 darts per turn. If a correct number is hit, he/she tries for the next number in sequence. The first player to reach 20 is the winner. The display will indicate which segment you are shooting for. A player must continue shooting for a segment until it is hit. The display will then indicate the next segment you should shoot for. There are many difficulty settings available for this game. Each game has the same rules; the differences are detailed as follows:

- *ROUND-THE-CLOCK 1 - Game starts at segment number 1*
- *ROUND-THE-CLOCK 5 - Game starts at segment number 5*
- *ROUND-THE-CLOCK 10 - Game starts at segment number 10*
- *ROUND-THE-CLOCK 15 - Game starts at segment number 15*

Since this game does not utilize point scoring, the double and triple rings count as single numbers.

ROUND-THE-CLOCK **Double** - Player must score a Double in each segment from 1 through 20 in order.

- *ROUND-THE-CLOCK Double 5 - Game starts at double segment 5*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Game starts at double segment 10*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Game starts at double segment 15*

*ROUND-THE-CLOCK **Triple*** - Player must score a Triple in each segment from 1 through 20 in order.

- *ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Game starts at triple segment 5*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Game starts at triple segment 10*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Game starts at triple segment 15*

GAME 17: KILLER

This game will really show who your friends are. The game can be played with as few as two players, but the excitement and challenge builds with even more players. To start, each player must select his number by throwing a dart at the target area. The LED display will indicate “SEL” at this point. The number each player gets is his assigned number throughout the game. No two players can have the same number. Once each player has a number, the action starts.

Your first objective is to establish yourself as a “Killer” by hitting the double segment of your number. Once your double is hit, you are a “Killer” for the rest of the game. Now, your objective is to “kill” your opponents by hitting their segment number until all their “lives” are lost. The last player to remain with lives is declared the winner. It is not uncommon for players to “team up” and go after the better player to knock him out of the game. Note: you can adjust number of lives. In addition, for those who really want a challenge, there are three additional difficulty settings: Doubles 3 lives, Doubles 5 lives, and Doubles 7 lives. In these games, you can only “Kill” opponents by scoring doubles in their number segment.

GAME 18: DOUBLE DOWN

Each player starts the game with 40 points. The object is to score as many hits in the active segment of the current round. The first round, the player must throw for the 15 segment. If no 15’s are hit, his score is cut in half. If some 15’s are hit, each 15 (doubles and triples count) is added to the starting total. The next round players throw for the 16 segment and hits are added to the new cumulative point total. Again, if no hits are registered, the point total is cut in half. Each player throws for the numbers as indicated in the chart below in order (the LED screen will indicate the active segment in which to throw). The player who completes the game with the most points is the winner.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Player 1										
Player 2										

Any Double (D) — Any Triple (T)

GAME 19: FORTY ONE

This game follows similar rules as standard Double Down as described above with two exceptions. First, instead of going from 15 through 20 and bullseye, the sequence is reversed which will be indicated on the LED display. Second, an additional round is included toward the

end in which players must attempt to score three hits that add up to 41 points (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: etc.). This "41" round adds an extra level of difficulty to the game. Remember, a player's score is cut in half if not successful, so the "41" round presents quite a challenge!

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

D: Any Double
T: Any Triple
41: "41" Round

GAME 20: ALL FIVES
The entire board is in-play for this game (all segments are active). With each round (of 3 darts) each player has to score a total which is divisible by 5. Every "five" counts as one point. For example 10, 10, 5 = 25. Since 25 is divisible by 5 fives, this player scores 5 points (5 x 5 = 25).

If a player throws 3 darts that are not divisible by 5, no points are given. Also, the last dart of each round must land in a segment. If a player throws the third dart and it lands in the catch ring area (or misses the board completely), he earns no points even if the first two darts are divisible by 5. This prevents a player from "tanking" the third throw if his first two are good. The first player to total fifty-one (51) "fives" is the winner. The LED screen will keep track of the point totals. Note: you can adjust number of 5 you need to get.

GAME 21: SHANGHAI
Each player must progress around the board from 1 through 20 in order. Players start at number 1 and throw 3 darts. The object is to score the most points possible in each round of 3 darts. Doubles and triples count toward your score. The player with the highest score after completing all twenty segments is the winner.

Adjustable Difficulty Settings for Shanghai include the following options:
• *SHANGHAI 5 - Game starts at segment 5*
• *SHANGHAI 10 - Game starts at segment 10*
• *SHANGHAI 15 - Game starts at segment 15*
In addition, we added Super Shanghai as a difficulty option. This game is played exactly as described above except various doubles and triples must be hit as specified by the LED display.

Adjustable Difficulty Settings for Super Shanghai include the following options:
• *SUPER SHANGHAI 5 - Game starts at segment 5*
• *SUPER SHANGHAI 10 - Game starts at segment 10*
• *SUPER SHANGHAI 15 - Game starts at segment 15*

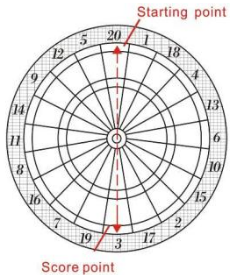
GAME 22: GOLF
This is a dartboard simulation of the game golf (but you don't need clubs to play). The object is to complete a round of 9 through 18 "holes" with the lowest score possible. The Championship "course" consists of all par 3 holes making par 27 for a nine hole round or 54 for a round of 18.

The segments 1 through 18 are used with each number representing a "hole." You must score 3 hits in each hole to move to the next hole. Obviously, double and triples affect your score as they allow you to finish a hole with fewer strokes. For example, throwing a triple on the first shot of a hole it is counted as an "eagle" and that player gets a complete that hole with 1 "stroke."

Note: The active player continues to throw darts until he "holes out" (scores 3 hits on the current hole). The voice announcer will indicate the player that is up - listen carefully to avoid shooting out of sequence. By the way, there are no "gimmes" in this game!

GAME 23: FOOTBALL

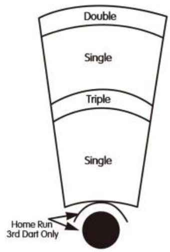
Strap your helmet on for this game! The first thing necessary is to select each player's "playing field." This can be done by throwing a dart or by manually pressing a segment on the board by each player. This is entirely up to you, but whichever segment is selected becomes your starting point which carries through the bullseye and directly across to the other side of the bullseye (see diagram). The First player to "score" is the winner. The LED display will keep track of your progress and indicate the segment you need to throw for next.



For example, if you select the 20 segment, you start on the double 20 (outer ring) and continue all the way through to the double 3. The "field" is made up of 11 individual segments and must be hit in order. So, keeping with the example above, you must throw darts in the following segments in this order: Double 20 ... Outer Single 20(Rectangle) ... Triple 20 ... Inner Single 20(Triangle) ... Outer Bullseye ... Inner Bullseye ... Outer Bullseye ... Inner Single 3(Triangle) ... Triple 3 ... Outer Single 3 (Rectangle) ... and finally a Double 3.

GAME 24: BASEBALL

This dartboard version of baseball takes a great deal of skill. As in the real game, a complete game consists of 9 innings. Each player throws 3 darts per "inning." The field is laid out as shown in the diagram.



Segment	**Result**
Singles segments	"Single" - one base
Doubles segment	"Double" - two bases
Triples segment	"Triple" - Three bases
Bullseye	"Home Run" (*can only be attempted on third dart of each round*)

The object of the game is to score as many runs as possible each inning. The player with the most runs at the end of the game is the winner.

GAME 25: STEEPLECHASE

The object of this game is to be the first player to finish the "race" by being the first to complete the "track." The track starts at the 20 segment and runs clockwise around the board to the 5 segment and ends with a bullseye. Sounds easy right? What has not yet been specified is that you must hit the inner single segment (Triangle) of each number to get through the course. This is the area between the bullseye and the triples ring. And, as with a real steeplechase, there are obstacles throughout the course to hurdle.

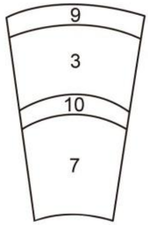
The four hurdles are found at the following places:

1st fence	Triple 13	2nd fence	Triple 17
3rd fence	Triple 8	4th fence	Triple 5

The first player to complete the course and hit the bullseye wins the race.

GAME 26: BOWLING

This dartboard adaptation of bowling is a real challenge! It is a difficult game in that you must be very accurate to rack up a decent score. Player one starts the game. You must select your "alley" by either throwing dart or manually pressing *Diagram* segment of choice. Once alley is selected, you have 2 remaining darts to throw in which to score points or "pins." Each specific segment in your "alley" is worth a given pin total:



Segment	***Score***
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins

There are several rules for this game as follows:

1. A perfect game score would be 200 in this version of bowling
2. You cannot hit the same singles segment twice within the same "frame" (round). The second hit will count as zero points. ***Hint:*** *Try to hit each single to reach 10 points in the frame.*
3. You can score 20 points per "frame" by hitting the triple segment twice.
4. If your first dart hits a Double segment, your second dart hits a Double too and the third dart hit any segment, you will score 10 pins (point) for this round.
5. If your first dart hits a Double segment, your second dart hits an Outer or Inner Single segment and the third dart hit the Double, this round will only score 9 points.
6. If your first dart hits a Double segment, your second dart hits a Triple and the third dart hit a Double segment, you will score 19 points total.

GAME 27: CAR RALLYING

This game is similar to steeplechase except we let you set up your own "race track." You can set up as many obstacles as you wish. The track must be 20 lengths long.

Before the game starts, the LED display will prompt you to select the course ("SEL"). Players should alternate selecting segments by pressing on the specific segment of your choice. Note: You will have to hit the exact segment you selected to move on during the race. If you choose inner single 20, that inner single area will need to be hit during the race. The LED display will indicate inner single with a line next to the bottom of the 1, an outer single is shown with a line next to the top portion of the 1.

Obstacles usually comprise hitting a difficult number before continuing on the racetrack. Again, the route can be made as difficult or easy as you wish and can go anywhere on the target area of the board. After the track is selected, press START to begin the race. The first player to complete the course is the winner.

GAME 28: SHOVE A PENNY
Only the numbers 15 through 20 and the bullseye are used. Singles are worth 1 point, doubles are worth 2, and triples are worth 3 points. Each player must throw for the numbers in order with the objective of scoring 3 points in each segment to move on to the next. If a player scores more than 3 points in any one number, the excess points are given to the next player. The first player to score 3 points in all segments (15 - 20 and bull) is the winner.

GAME 29: NINE-DART CENTURY
The object of this game is to attempt to score 100 points, or come as close as possible, after 3 rounds (9 darts). Doubles and triples count as 2x and 3x their value respectively. Going over 100 points is considered a "bust" and causes you to lose unless all players go over. In that case, the player closest to 100 wins (player that scored the lowest amount over 100.

GAME 30: GREEN VS. RED *(2 players only)*
This game is a race around the board, where skill at hitting doubles and triples pays off with victory. Player 1 is "green" and player 2 is "red." Player 1 shoots for only doubles and triples that are green and works around the board clockwise. Player 2 starts at 20 and works around the board counter-clockwise, shooting for red segments (the temporary score display will indicate which segment to throw for). Note: a maximum of one double and one triple of the same number can be scored in a single round. What's more, hitting the wrong number (of your opponent's color) **subtracts** that amount from your score - so be careful. The player with the most points after completion of the game is the winner.

GAME 31: GOLD HUNTING
The object of this game is to find "gold." You collect gold for each 50 points. Gold is only collected only if your score is exactly 50 or a multiple of 50 (100, 150, etc.) at any point during a round. However, since "gold" can make a person greedy, not only do you collect gold for every multiple of 50, you also steal 1 gold from all other players. Therefore, as you collect a gold, you take 1 gold from all other players who have gold. This is a real back-and-forth game, but the player who reaches to selected total gold required first is the winner.

GAME 32: CASINO A - FLUSH
This game, inspired by casino play, tests your nerve and skill as you gamble points to defeat your opponent. The object of the game is to be the first player to reach the designated point total. Note: you can adjust the end-game point total.

The dartboard will indicate the number you must throw for. The default "bet" is 10 points. However, each player can increase his bet at the start of each round to 20, 30, 40 … 90 points. Players usually wager high when a number appears they are confident in hitting. To change your bet (at start of a round), press the **BOUNCE OUT** button. Your new bet will be indicated in the display (for example,"b20"will appear to indicate a bet of 20 points). The bet will automatically revert to 10 points at the start of each round.

To "cash in" on your bet, you need to hit the indicated number segment. Hitting a single on the first throw is a "push" and does not score points. However throwing a double or triple of the correct segment on the first throw counts as 1x and 2x your bet respectively. Your next two darts in the round count as 1x, 2x, and 3x your bet for a single, double, or triple. The segment scoring display will light to indicate the number of successful hits you have registered. Failing to hit the active segment in a round costs you the value of the bet you selected at the start of the round. The first player to reach the designated point total is the winner.

GAME 33: CASINO B - STRAIGHT

This game, while similar to Casino A, has an added element of play. Again, the object of the game is to be the first player to reach the designated point total. Note: you can adjust the end-game point total.

The dartboard will indicate the number you must throw for. The default "bet" is 10 points. However, each player can increase his bet at the start of each round to 20, 30, and 40 … 90 points. Players usually wager high when a number appears they are confident in hitting. To change your bet (at start of a round), press the **BOUNCE OUT** button. Your new bet will be indicated in the display (for example, "b20"will appear to indicate a bet of 20 points). The bet will automatically revert to 10 points at the start of each round.

To "cash in" on your bet, you need to hit the indicated number segment. Hitting a single on the first throw is a "push" and does not score points. However throwing a double or triple of the correct segment on the first throw counts as 1x and 2x your bet respectively. **This is where the new element comes into play**. Instead of throwing for the same segment during each round, your sequence is to span across the target area. For example, if the display indicated to throw for segment 1, you attempt to throw for segment 1, followed by a bullseye, followed by segment 19. The temporary score display will indicate segment to aim for after each throw. Your next two darts in the round count as 1x, 2x, and 3x your bet for a single, double, or triple (bullseye segment has no triple area). The segment scoring display will light to indicate the number of successful hits you have registered. Failing to hit the active segment in a round costs you the value of the bet you selected at the start of the round. The first player to reach the designated point total is the winner.

GAME 34: CASINO C - 3-STAR

This version of Casino is very difficult, as you need to score at least 3 hits in the active segment during each round to score points. Again, the object of the game is to be the first player to reach the designated point total. Note: you can adjust the end-game point total.

Only the segments 15 through 20 and bullseye are active in this game. The segment scoring display will be lit at the start of each round. The default "bet" is 10 points. However, each player can increase his bet at the start of each round to 20, 30, 40 … 90 points. Players usually wager high when a number appears they are confident in hitting. To change your bet (at start of a round), press the **BOUNCE OUT** button. Your new bet will be indicated in the display (for example, "b20"will appear to indicate a bet of 20 points). The bet will automatically revert to 10 points at the start of each round.

To "cash in" on your bet, you need to hit an active segment (15 - 20 and bullseye) 3 times or score a triple "opens' the segment for scoring and that player receives 3 times the value of his bet. Doubles and triples count as 2 and 3 hits respectively. Failing to hit a segment 3 times forces that player to lose the value of his bet. Also, hits within segments are **not** carried over to the next round. The first player to reach the designated point total is the winner.

GAME 35: ELIMINATION

The object of the game is to "Eliminate" your opponents. The rules are very simple. Each player must score higher total points with 3 darts than the opponent before them. Each player starts with 3 lives. If the player fails to score higher total points than the previous opponents score, they lose one life. Tie scores will also result in a lost life. The winner is the last player with lives remaining. Note: you can adjust number of lives.

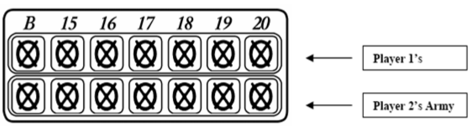
GAME 36: HORSESHOES
This 2 -player game uses only the 20 and 3 segments to represent the two horseshoe pits. Player 1 will shoot at the 20 segment and Player 2 will shoot at the 3 segment. Scoring is cumulated per round. First player to score 15 points is the winner.

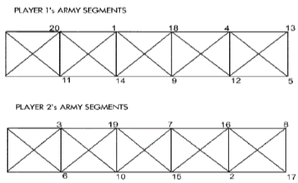
Scoring is as follows:
TRIPLE RING = Ringer 3 points
DOUBLE RING= Leaner 2 points
INNER SINGLE SEGMENT (Triangle) = 1 point
OUTER SINGLE SEGMENT (Rectangle) = 0 point

Scores will only count for the player or team with the most points in that round. For example, if player 1 scores 3 points and player 2 scores 1 point, only player 1 will awarded 3 points for that round. Rounds continue until 15 points are scored. Note: you can adjust the end-game point total.

GAME 37: BATTLEGROUND
In this 2-player game, the dartboard is a battleground divided into two halves. The first player to hit all of the opposing segments (armies) wins the game. Segments do not have to be hit in order.
Player 1 is the "TOP" army and shoots darts at the bottom sections of the board.
Player 1 needs to hit bottom segments (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, and 8)
Player 2 is the "BOTTOM" army and shoots for the top section of the dartboard
Player 2 needs to hit top segments (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, and 13)

Adjustable difficulty settings are as follows:
BATTLEGROUND DOUBLES:
• Players shoot for double segments only to eliminate opponent's armies
BATTLEGROUND TRIPLES:
• Players shoot for triple segments only to eliminate opponent's armies
BATTLEGROUND with GENERALS
This variation of the game includes one more obstacle to accomplish. Players must capture the "general" after all segments (armies) have been hit to win the game. One hit on the bullseye will capture the general. Hits to the bullseye will not count if all segments are not first closed.





The top cricket scoring display on the dartboard shows player 1's army segments. Player 2's army segments are in the second row. Each time a segment is hit, the corresponding light will shut off. Follow the scoreboard map on the next page to keep track of which segments you need to hit to win.

GAME 38: ADVANCED BATTLEGROUND
The rules are the same as standard Battleground except now there are land mines on the battlefield!

Players must be careful to avoid the land mines located in the Triple and Double rings of opponents segment numbers.
Any player that hits a double or triple ring on the opposing teams' battlefield will lose an army

of his or her own. For example, if player 1 mistakenly hit the triple ring of the "6" segment, they would lose their own army at the "11" segment.

GAME 39: PAINTBALL

This game is similar to "Battleground" except there is an alternative way to win the battle other than just hitting the opposing teams' armies segments. As in the real game of paintball, players can also capture the opposing team's flag to win the game. To capture the flag, the double bullseye must be hit 3 times to capture the opposing teams' flag! Single bullseyes will not count towards the 3 needed to capture the flag. Double bullseyes do not have to be scored in the same round and will be tallied during the game. First player to either capture the flag or eliminate the opposing army is the winner.

Adjustable Difficulty Settings

- Paintball Doubles Players must either hit 3 double bullseyes to capture the flag or hit double ringed segments to eliminate armies.
- Paintball Triples Players must either hit 3 double bullseyes to capture the flag or hit triple ringed segments to eliminate armies.

GAME 40: CAT & MOUSE

This is a very challenging 2-player game that is best suited for players of advanced skill. One player will play the role of the cat and the other will be the mouse. The object of the game is for the mouse to get back to his hole before being caught by the cat. The mouse starts first from the "20" segment and proceeds counter-clockwise around the dartboard by hitting first the double segment and then the single of each segment. The cat starts back at the "18" segment and proceeds counter clockwise around the dartboard to catch the mouse by hitting doubles only of each segment. If the mouse makes it all the way around the board back to the double 20, the mouse wins the game. If the cat hits the double segment that the mouse is on, the cat has caught the mouse and has won the game.

GAME 41: TIC-TAC TOE

Using the specified dartboard segments, the object of the game is to close out numbers to gain an X or an O. Traditional tic-tac-toe rules apply. Three X's or O's in a row horizontally, diagonally, or vertically will win the game. In order to place an X or O in one of the boxes, a player needs to score 3 times within that segment. (Double and triple rings count) (B is the Bullseye) The number of hits on each segment will be displayed on the screen. One hit to the segment will show "\" Two hits will show "X" A closed segment will display either an "⊗" or "O" depending on which player is scoring. Use the map below as a guide during play.

12	20	18
11	B	6
7	3	2

8. Important Notes

Stuck Segment:
Occasionally, a dart will cause a segment to become wedged within the segment separator web. If this happens, all games will be suspended and the LCD display will indicate the segment number that is stuck.
To free the segment, simply remove the dart or broken tip from the segment. If the problem is still not solved, try wigging the segment until it is loose. The game will then resume where it left off.

Broken Tips:
From time to time a tip will break off and become stuck in the segment. Try to remove it with a pair of pliers or tweezers by grasping the exposed end and pulling it out of the segment. If this is not possible, you can attempt to push the tip through to the back of the segment. Use a nail that is smaller than the hole and gently push the tip until it falls through the other side. Be careful not to push too far and damage the circuitry behind the segment. Don't be alarmed if tips break. This is a normal occurrence when playing soft tip darts. We included a pack of replacement tips which should keep you supplied for quite some time. When replacing tips, make sure you use the same type of tips that come with this dartboard.

Darts:
It is recommended that you use the enclosed darts on this dartboard. Using other darts may cause damage to the segment and electronic circuit. Replacement tips are available at most retailers carrying dart products

Cleaning the Electronic Dartboard:
Your electronic dartboard will provide many hours of competition if cared for properly. Regular dusting of the cabinet is recommended using a damp cloth. A mild detergent can be used if necessary. The use of abrasive cleaners or cleaners that contain ammonia may cause damage and should not be used .Avoid spilling liquid onto the target area since it can result in permanent damage and is not covered by the warranty.

Protection film of control penal
If you scorer penal looks blurry, it means there is a protection film on top of it. Once you remove the protection film, the penal will good nice and shiny.

Spare parts
To ensure the smooth operation of your BULL'S ® E-dart device, we recommend only spare parts and accessories of the brand BULL'S ® use.
The replacement tips Softtip BULL'S ® Tefo X (no. 61719) are particularly recommended. These are available from retailers and allow for an optimal gaming experience.

BULL'S DARTFORCE

Diana electrónica
Manual de instrucciones y reglas del juego

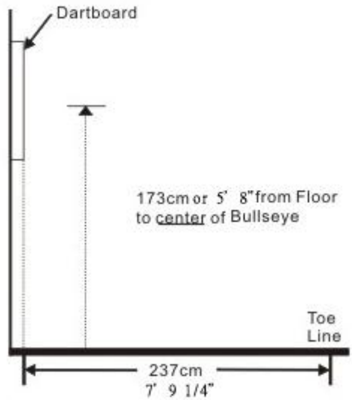
Index:

1. Componentes:

Desenvuelva cuidadosamente la diana y asegúrese de que contiene todos los componentes. Deben estar incluidos:

- 1 diana electrónica
- Puntas de plástico de repuesto
- 6 dardos (sin montar)
- Manual

2. Instrucciones de Montaje



Para colgar la diana electronica, se necesita una cancha adecuada y libre a la distancia de 3,048m enfrente de la diana de dardos. La "linea de tiro" (Oche) debe tener un espacio de 2,37m hasta la diana. La diana de dardos funciona con baterías o con un enchufe de alimentación de red. Se debe sacar las baterías si se utilza el enchufe. No es importante si usan los agujeros verticales o horizontales para montar la diana. Pero es importante que soporte frontal a una altura de 1.73m, medido desde el suelo hasta el centro de la diana. Marca el centro de la diana en la pared. Para realizar la medición entre los dos agujeros y el centro de la diana es bien de obtener la distancia entre ellos. Despues marca los agujeros medidas en la pared. Sea seguro de que los agujeros de motaje estan el uno con el otro en una línea vertical. Cuelga la diana de dardos con unos tornillos. A cualquier hora la diana es de quitaipón. También se puede colgar fijo. Para eso, utiliza los cuatro prefabricado agujeros, los cuáles que se encontran fuera del círculo de la diana.

3. Función de la diana eletronica (Porfavor atende, que posiblemente su diana no esta provisto con todas las funciónes)

POWER botón – Se encuentra bajo el anclaje atravesado en la esquina derecha. Se asegura de que la conexión a la red esta metido en el casquillo. El casquillo esta bajo al lado derecho de la diana de dardos. Si no ha puesto baterías. Para empezar o acabar un partido se apreta el botón.

START/HOLD botón – Este botón tiene dos funciones:
- START se pulsa, si todos ajustes del partido estan efectuados
- HOLD se pulsa, si se tiene que sacar los dardos de la diana entre las vueltas

GAME GUARD botón – Despues que ha participado, se puede activar una forma de candado (del partido). Por consiguiente, las funciones de los botónes estan bloqueadas. Está el botón GAME GUARD activado, los lanzamientos erróneos que alcanzan los botóns no influen el partido. Para deactivar la función se apreta de nuevo el mismo botón.

BOUNCE OUT botón – Antes del partido usted decide si los sensors de la diana cuentan los dardos que no quedan atascado en la diana ("bounce-outs") o no. Si no, pulse simplemente el botón "BOUNCE OUT" para cancelar los tiros erróneos.

DART-OUT/SCORE botón – esta calidad solo está encendida durante del partido "01" (301, 401, etc.). Baja el tanteo de puntos debajo de 160, es posible de ganar el juego en tirar tres dardos. Aparte de eso, estos tiros son también propuestos por la diana. Los dobles o triples se indican con dos o sea tres barras al lado izquierdo del los puntos obtenidos (Actualscore). La calidad "SCORE" enseña la puntuación de cada jugador.

SOUND botón – con este botón se regula el volumen. Hay ocho escalones.

DOUBLE/MISS botón – Este botón solo es usado para activar las opciones „ Double In/Double Ou“ y “Master Out” en las partidas de 301, 401, etc.. Hay que considerar que no todas las dianas tienen la calidad de “Master Out”. La calidad “MISS” siempre está activada. A pulsar el botón “MISS” los dardos erroneos son registrados. Se apreta aún tan pronto como lanza fuera de la diana, para registrar el tiro erroneo.

QUICKPICK botón – Para aterrizar enseguida en los juegos: BIG SIX, CUT-THROAT, CRICKET y 301 501.

PLAYER/PAGE botón – A empezar un partido se pulsa esté botón para elegir la cantidad de los jugadores. Adicional se puede mirar la puntuación de cada jugador. Una pantalla LCD almacena la puntuación como máximo 8 jugadores o hasta cuatro equipos de dos. Una pantalla LED almacena la puntuación como máximo 16 jugadores o hasta ocho equipos de dos.
GAME botón – Hay varias "variantes" del juego. Con este botón se puede seleccionar unos de los juegos (G01 - G38) cuál es indicado en la pantalla.

SELECT botón – Con esta opción es posible para cada jugador. Entre muchos juegos existen diferente grados de dificultad. Para ajustar los grados se pulsa este botón.

RESET botón – Esta función borra todos los ajustes previos y vuelve a tocar la musica de nuevo.

CYBERMATCH botón – Esta opción permite a un jugador lanzar contra el ordenador. Se puede ajustar entre 5 grados de capacidad. Solo se enfrenta uno contra el computador.

Cybermatch grados de capacidad

Grado 1 (C1)	Deportista profesional
Grado 2 (C2)	Experto
Grado 3 (C3)	Avanzado
Grado 4 (C4)	Intermedio
Grado 5 (C5)	Principiante

Para jugar contra la computadora, pulse el botón “Cybermatch” y despues apreta el botón “START”. En primero el jugador lanza los dardos a la diana. Despues de lanzar tres dardos a la diana, se sacan. A pulsar el botón de “START” cambia el jugador. La puntuación del jugador es indicado en la pantalla. La pantalla “Active Score Display” indica durante de la ronda los puntos obtenidos (ATTEMPT LED luz se enciende). Los puntos que has hecho se indican asimismo en la pantalla “Active Score Display” (RESULT LED luz se enciende).

Después de que la computadora acaba su turno, la diana cambia automático de jugador. La partida se acaba cuando un jugador lanzo sus dardos hasta tener cero puntos. ¡BUENA SUERTE!

4. Funcionamiento de la diana electrónica – Poner en marcha y variantes de la partida

1. Pulse el botón **POWER** para poner la diana electrónica en marcha. La introducción (música) suena y la pantalla se enciende.
2. Pulse el botón “**GAME**“ hasta que el display enseña el partido deseado – O apreta los botónes“QuickPick”.
3. Pulse el botón “**DOUBLE**” para ajustar el comienzo y el final del juego con más configuraciónes. Esto se hace antes de empezar o durante del partido, solo para los juegos de 301 – 901. Otras explicaciónes se encuentrán en las reglas de juego.
4. Pulse el botón “**PLAYER**” para ajustar la cantidad de los jugadores. Predeterminado son dos jugadores. Excepto se selecciona la opción “CYBERMATCH”.
5. Pulse el botón (rojo) “**START/HOLD**” para confirmar y empezar el partido.

6. A tirar tres veces a la diana, una voz instruye de sacar los dardos (“remove darts”) sin influir la puntuación total. Tan pronto como los dardos son quitados, pulse el botón “**START**” para dejar lanzar el siguiente. La voz menciona los jugadores por orden. Cada pantalla iluminada significa que el jugador es seleccionado. (Player Indicator Light, 1-16).

5. Mantenimiento

1. Nunca use dardos de punta de acero – estos dardos ocasionan daños formidables y destruyen la electrónica de la Diana.
2. No toma mucho impulso para el lanzamiento – tiros fuertes pueden romper las puntas (tips) y causan daños a la diana.
3. Gira los dardos en sentido horario cuando los saca de la diana. – Se saca más fácil así y además aporta la durabilidad de los “tips”.
4. Sólo use el AC-adaptador que es añado. – Otros pueden ocasionar daños a la electrónica o puede llevar a un calambre.
5. Saca las baterías, sí quiere usa la diana con el adaptador. De esta manera se aporta la durabilidad de las baterías.
6. No deja entrar líquidos en la diana. No use detergentes que incluyen amoníaco o otros químicos.

6. Contenido del juego

1	301	**11**	Big Six	**21**	ShangHai	**31**	Gold Hunt
2	Cricket	**12**	Overs	**22**	Golf	**32**	Cas-A
3	Scram	**13**	Unders	**23**	Football	**33**	Cas-B
4	Cut Throat	**14**	Count Up	**24**	Baseball	**34**	Cas-C
5	Eng Cri	**15**	High Score	**25**	Steeple chase	**35**	Elimination
6	PK-Cri	**16**	Round Clk	**26**	Bowling	**36**	Horse She
7	Low-Cri	**17**	Killer	**27**	Car Rally	**37**	Warfare
8	Adv-Cri	**18**	Doub DN	**28**	Shove Pen	**38**	Adv War
9	Shooter	**19**	41	**29**	Nine Darts	**39**	Paintball
10	Trapshoot	**20**	All Fives	**30**	G & R	**40**	Fox Hunt
						41	Tic-Tac-Toe

7. Reglas del juego

GAME 1: 301

Este juego de dardos es el más conocido. En este caso la puntuación total viene determinada por la puntuación como por ejemplo de 301 o 601. Cada competidor tiene tres lanzamientos por cada vuelta. Los puntos obtenidos son descontados de los puntos determinados. El que llega primero a exactamente cero, es el campeón. Si un jugador echa más puntos por encima de los que son conviente para tener cero puntos, ésa vuelta es llamada “bust”. La puntuación se vuelve a poner a aquella que estaba antes de la vuelta. Por ejemplo: le quedan 32 puntos. Ahora acerta el 20, 8 y la 10, en total obtiene 38 puntos. La puntuación para la siguiente vuelta se ascende a 32 puntos todavía. Para hacer el juego más interesante , se selecciốna diversos variantes del juego. A través de pulsar el botón “DOUBLE” se selecciốna las opciónes. La opción más utilizada en esto es “double out”. El display LED enseña los ajustes actuales.

• Double In – Los puntos no se descontan hasta que el jugador acerta el segmento doble.
• Double Out – A este respecto el jugador tiene que acertar el segmento doble para finalizar el partido.
• Double In y Double Out – Para que se descontan los puntos es importante de acertar el segmento doble. O bien al principio o al final del partido.
• Master Out – Para finalizar el partido es necesario acertar el segmento doble o triple.

La Dart-Out opción solamente se usa en los “01” juegos
El “**Dart Out**” tiene en esta diana electrónica un funcionamiento particular. Baja la puntuación total debajo de 160 puntos, se enciende automático un “consejero de lanzamiento”. A pulsar el botón **DART OUT** el “consejero” indica los segmentos que son necesario para llegar a los cero puntos. Los dobles o triples se indican con dos o sea tres barras al lado izquierdo del los puntos obtenidos (Actualscore).

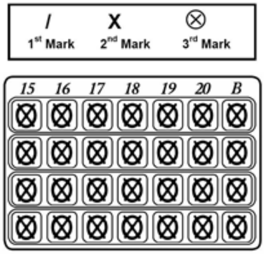
GAME 2: CRICKET

Este juego estratégico es tanto para un jugador avanzado com para un principiante. Los jugadores lanzan hacia los números que más les convienen y pueden obligar a sus rivales a lanzar hacia números que no les convienen tanto. El objeto del cricket es "cerrar" (“close”) todos los números adecuados antes que el oponente, obteniendo el mayor número posible de puntos. solo se emplean los números comprendidos entre el 15 y el 20, y los anillos exterior e interior del centro de la diana.
Solo son validos los segmentos / números comprendidos entre el 15 y el 20, y los anillos exterior e interior del centro de la diana (bulls eye). Cada uno acierta tres veces sobre todos los segmentos de arriba para “abrir” los segmentos y puntuar. Tan pronto como lo ha “cerrado”, los tiros siguientes (en el mismo segmento) valen como los puntos. Un número queda "cerrado" cuando todos los jugadores lo hayan acertado en 3 ocasiones. Una vez que se ha "cerrado" un número, ningún jugador podrá puntuar durante del juego. El jugador puede “abrir” o “cerrar” los segmentos sin siguiendo cualquier orden.
3 aciertos significan:

Lanzar a segmento triple --- cuenta tres
Lanzar a segmento doble --- cuenta dos
Lanzar a segmento simple --- cuenta uno

Ganar – El jugador / equipo que "cierre" primero todos los números y que acumule el mayor número de puntos gana el partido. Si un jugador "cierra" primero todos los segmentos pero va por detrás en puntuación, debe seguir tirando para puntuar en los números abiertos de su oponente. Si un jugador no compensa el déficit de puntos antes de que el oponente "cierra" todos los números, pierde la partida. La partida continua haste que todos los números son “cerrados”.

GAME 2-1: NO-SCORE CRICKET



(Pulse el botón SELECT cuando la pantalla indica **Cricket**)
Las mismas reglas que el cricket normal salvo que no hay puntuación. El objeto de esta versión es simplemente ser el primero en "cerrar" todos los números correspondientes. (Del 15 al 20 y el centro de la diana). A diferencia de los modelos LCD, que proponen los dos juegos separados, los modelos LED propenen el Cricket y No-Score Cricket en un juego junto.
Nota: Si solo juega uno el No-Score-Cricket esta automático activado.

Cricket Scoring Display (Valen para todas variedades de cricket):
Esa diana de dardos emplea una visualización especial, para indicar durante una partida la puntuación (Status light). La pantalla emplea los símbolos tradicionales, un X (cruz) y un O (círculo). Si está Cricket seleccionado solo los símbolos son iluminados, no el marcador. Cada segmento tiene tres indicaciones LED, para comprobar que se ha acertado. Cuando se acierta sobre uno de estos se apaga. Los dobles o triples se indican con dos o sea tres barras al lado izquierdo del los puntos obtenidos (Actualscore).

GAME 3: SCRAM (Solo para dos jugadores)
Este juego, una otra variedad del cricket, consta de dos turnos. En cada ronda los jugadores tienen un objetivo diferente.
En la ronda 1, el jugador 1 intenta de "cerrar" todos los segmentos. Entretanto el jugador 2 intenta de alcanzar los puntos posibles en los segmentos/números que el jugador 1 no haya "cerrado". Para finalizar la primera vuelta el jugador 1 tiene que "cerrar" todos los segmentos. En la segunda ronda se invierten los objetivos. Ahora jugador 2 tiene que "cerrar" todos los números, mientras que jugador 1 alcanzar puntos. El juego termina cuando finaliza la segunda ronda, o sea el jugador 2 cierra todos los números. El que ha conseguido la mayor puntuación, gana la partida.

GAME 4: CUT-THROAT CRICKET
Las mismas reglas que el cricket normal a expeción de que un jugador cuando se empieza a puntuar, los puntos se añaden al total de su oponente. El objeto del juego, al contrario que en el cricket clásico, es acabar con el menor número de puntos posibles. Esta modalidad encantará a los jugadores más competitivos, porque les ofrece una psicología y una forma de proceder distinta.

GAME 5: ENGLISH CRICKET (Solo para dos jugadores)
Una otra variedad del cricket que exige un lanzamiento exacto, consta de dos rondas. En cada ronda los jugadores tienen un objetivo diferente.
En la ronda 1, el jugador 2 intenta de acertar el centro de la diana – para finalizar la ronda, la meta es de acertar 9 veces el centro de la diana. Lanzar al doble bull (Bull's Eye) cuentan dos aciertos. Cada tiro que no acierta el bullseye, se añada al total del jugador 1. Por ejemplo: Jugador 2 acierta los segmentos 20, simple bull y la 7. Al jugador 2 solamente se sacar uno de los 9 bullseye. Por consiguiente jugador 1 recibe 27 puntos. Jugador 2 tiene que acertar justo y preciso el centro de la diana.
Mientras tanto en la ronda 1 el jugador 1 intenta de llegar a la mayor puntuación. Los dobles y los triples cuentan el doble o triple respectivamente. Para lograr y acumular puntos contra jugador 2, jugador 1 tiene que acertar por lo menos encima de 40 puntos cada turno (3 dardos).

Solo se añaden los puntos al total que exceden 40. Ahora jugador 1 tiene que acertar exacto todos los segmentos, excepto el bull's eye. Todos los aciertos en el centro de la diana del jugador 1, se descuentan al jugador 2. Si jugador 2 ha acertado 9 veces el centro, la ronda se acaba y para la segunda ronda los jugadores cambian de rol. El que ha conseguido la mayor puntuación, gana la partida.

GAME 6: PICK IT CRICKET
Todas las reglas como del juego cricket, pero ahora el ordenador encarga a los jugadores de acertar los segmentos, los cuales el ordenador escoge aleatorio. En todo implica 6 segemtnos y el bullseye aleatorio.

GAME 7: LOW PITCH CRICKET
Todas las reglas como del juego cricket. El objetivo de los jugadores es que tienen que "cerrar"solo los segmentos 1, 2, 3, 4, 5, 6 y el bullseye.

GAME 8: CRICKET avanzado
Esta variedad del cricket desarrollado para jugadores avanzados. La dificultad se muestra en que solo se "cierran" los segmentos a acertar los dobles y triples. En este juego exigente, los dobles cuentan simple y los triples cuentan el doble. El centro cuenta el mismo como en el cricket normal. El que ha conseguido "cerrar" todos los números y ha alcanzado la mayor puntuación, gana la partida.

GAME 9: SHOOTER
Este desafío proba el talento de los jugadores. El ordenador escoge al azar los segmentos, cuales los jugadores tienen que acertar. Los segmentos son iluminadas en la pantalla, a la derecha del Actualscore Display.

La calificación de los segmentos:

Simple = 1 punto   Doble = 2 puntos   Triple = 3 puntos   Simple Bullseye = 4 puntos

Doble Bull's Eye (Interior Bull) = 4 puntos   Simple Bull (Exterior Bull) = 2 puntos

El que ha conseguido la mayor puntuación, gana la partida.

GAME 10: TRAPSHOOT
Cada vuelta, el ordenador manda de acertar a la diana. El ordenador da tres meta, que tienen que ser acertados por los jugadores. Tienen que intentar de acerta los dentro de 15 segundos con 3 dardos. El que llega primero a 15 puntos, es el campeón

GAME 11: BIG SIX
Este juego permite a un jugador desafíar a su oponente, mientras que él determina los segmentos causal. Similar al partido de básquet "HORSE", a lo cual un jugador enseña un tiro, qué el otro tiene qué copiar. A fracasar el jugador recibe una "H" hasta tener la palabra "HORSE" completa.
Antes de qué el juego empieza, se puede ajustar el número de "vidas" a pulsar el botón SELECT. Un acierto en el simple 6 establece el juego. No obstante, el jugador tiene que acertar, por lo menos una vez, durante su vuelta, el simple 6, para proteger sus "vidas". A acertar el simple 6, el tiro siguiente determina la meta del oponente. Si jugador 1 no acierta el simple 6 durante sus 3 tiros, pierde una vida y la oportunidad de determinar a su oponente un tiro. Despues de qué jugador 2 acierta el simple 6, puede determinar un tiro. El objetivo es de disputar muchas "vidas" de su oponente y dificultar el juego, al determinar el tiro (por ejemplo: doble bull o triple 20) a su oponente. El que le sobra todavia una "vida", es el campeón.

GAME 12: OVERS
El objetivo de este juego es de superar la puntuación anterior hecha en un turno. Antes de comenzar, se selecciona el número de “vidas” entre 3 - 7, a pulsar el botón SELECT. Cuando un jugador puntúa menos que el registro del total de tres dardos o lo iguala, pierde una vida. La pérdida se indica por una luz iluminada a la derecha en la pantalla LED.

GAME 13: UNDERS
Similar al Overs,excepto que el objetivo es inferiar la puntuación anterior hecha de tres dardos en un turno. La partida empieza con 180 puntos (puntuación superior). Cuando un jugador puntúa más que el registro del total de tres dardos, pierde una vida. Cada lanzamiento fuera del área de puntuación o un dardo rebotado (bounce out), se peneliza con 60 puntos. Al final de cada turno los puntos de penalización se suman a los puntos propios, a pulsar el botón START/HOLD. El que le sobra todavia una “vida”, es el campeón.

GAME 14: COUNT-UP
El objetivo de este juego es de llegar el primero a una puntuación predeterminada (400, 500 ...). Cada jugador intenta puntuar lo más alto en cada uno de sus turnos. Los dobles y triples se indican ya calculado. Quiere decir que un acierto al triple 20 es indicado por el número 60 (3 x 20). Cada jugador mira sus puntos acumulados en la pantalla LED.

GAME 15: HIGH SCORE
Para ganar esta partida, es importante de lograr lo más puntos que posible, durante tres turnos con 9 dardos. Asimismo, los dobles y triples son expresados en cifra.

GAME 16: ROUND-THE-CLOCK
Cada jugador tiene que seguir la secuencia de los segmentos entre el 1 hasta el 20, terminando en el centro de la diana. Cada turno consta de tres lanzamientos. Si acierta al número correspondiente podrá pasar al siguiente. El que ha conseguido acertar en cada uno de los números comprendidos entre el 1 y el 20, terminando en el centro de la diana, gana la partida. La pantalla enseña, a la derecha del ActualScore display, el segmento fijo. La pantalla indica la secuencia, de manera que el jugador siempre sabe a cual segmento se tiene que tirar.

Grado de dificultad:

- *ROUND-THE-CLOCK 1 – Juego empieza en el segmento 1(r01)*
- *ROUND-THE-CLOCK 5 - Juego empieza en el segmento 5 (r05)*
- *ROUND-THE-CLOCK 10 - Juego empieza en el segmento 10 (r10)*
- *ROUND-THE-CLOCK 15 - Juego empieza en el segmento 15 (r15)*

Además como no se utiliza una puntuación, los dobles y triple cuentan como puntos simples.

ROUND-THE-CLOCK Double – Cada jugador tiene que seguir la secuencia de los dobles cada segmento entre el 1 hasta el 20.

- *ROUND-THE-CLOCK Double 1 – Juego empieza en el segmento doble 1(d01)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 5 – Juego empieza en el segmento doble 5 (d05)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Juego empieza en el segmento doble 10 (d10)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Juego empieza en el segmento doble 15 (d15)*

ROUND-THE-CLOCK Triple - Cada jugador tiene que seguir la secuencia de los triples cada segmento entre el 1 hasta el 20.

- *ROUND-THE-CLOCK Triple 1 – Juego empieza en el segmento triple 1 (t01)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Juego empieza en el segmento triple 5 (t05)*

- *ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Juego empieza en el segmento triple 10 (t10)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Juego empieza en el segmento triple 15 (t15)*

GAME 17: KILLER
Esta versión se juega con dos personas, pero vuelve ser más interesante con un cierto número de jugadores. Cada jugador acierta a la diana, para escoger su segmento individual y empezar la partida. Así que todos los jugadores tienen su propia cifra. Por eso la pantalla enseña en primero para cada jugador el nombre "SEL". Al acertar cualquier cifra, la pantalla la indica para cada jugador. El sentido de este juego es de ser un „asesino" al acertar el segmento doble de su cifra seleccionada. Sí sale bien, el jugador es el "asesino" para el resto del partido. Ahora el objetivo es de "matar" su oponente, al acertar entretanto los segmentos dobles hasta que las "vidas" del oponente son agotados. El último, quien le sobra todavia una "vida", es el campeón. A modificar el juego con diferentes grados de dificultad, el juego llega a ser un desafío difícil. Hay tres grados de dificultad: doble 3, doble 5 y el doble 7. El jugador "mata" su oponente, sí el acierta los segmentos dobles cuyos.

GAME 18: DOUBLE DOWN
Cada jugador empieza con una puntuación de 40. El objetivo es, durante cada ronda, de lograr tantos puntos como posible en el segmento activo (segmento contable).
Ronda 1: El jugador tiene que lanzar el segmento 15. Sí él facasa, la puntuación actual (aquí mismo: 40 puntos) se parte por la mitad. Pero sí los ha acertado con éxito, los puntos obtenidos se suman a la puntuación actual. En la ronda siguiente tiene que lanzar el segmento 16 y todos los puntos obtenidos se suman a la puntuación actual. A no conseguir la puntuación total se divide en dos partes. El jugador tiene que acertar los segmentos, seguindo la secuencia como abajo mencionado en la gráfica. La pantalla LED enseña cual segmento tiene que ser acertado. El jugador, que ha conseguido la mayor puntuación, es el campeón.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Player 1										
Player 2										

Any Double (D) — Any Triple (T)

GAME 19: FORTY ONE
Sin contar con 2 excepciónes, las reglas son similar a las del "Double Down". En este sentido la secuencia esta invertida, del segmento 20 hasta el centro de la diana. Aquí también la pantalla LED enseña cual segmento tiene que ser acertado. La segunda peculiaridad se muestra al final del partido. Aquí mismo entra una última ronda 41. Para ganar ahora, los jugadores tienen que obtener con tres dardos exactamente 41 puntos (20,20,1; 19, 19, 3; D10, D10, 1 etc.). Sí no obtiene exactamente 41 puntos, la puntuación se parte por la mitad. Con esta dificultad el juego toma un giro inesperado.

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

Any Double (D) — Any Triple (T) — "41" Round (41)

GAME 20: ALL FIVES
Aquí se juega con todos los segmentos, la diana completa! Con cada ronda (3 dardos) el jugador tiene que obtener una puntuación que sea divisible por 5. Cada "cinco" cuenta 1 punto. Por ejemplo, un jugador lanza en total 25 puntos (10, 10, 5), entonces él recibe 5 puntos, porque los 25 son divisible por cinco.
Sí no obtiene una puntuación (con 3 dardos) que es divisible por cinco, no recibe puntos. Aparte de esto el último tiro tiene que acertar el segmento activo, significa no puede acertar fuera de la diana. Esto impidi de errar el blanco ("tanking") con intención. El que llega primero a 51 "Fives/cincos", es el campeón. El display LED enseña siempre la puntuación actual.

GAME 21: SHANGHAI
El jugador comienza a lanzar al número 1 y avanza hasta llegar al 20 y la diana. No se cuenta ningún disparo fuera de la secuencia numérica. Un impacto sobre un doble o un triple cuenta como 2x o 3x el número correspondiente. Es decir, se tiran 3 dardos a cada número, del 1 a la diana, sumando únicamente en el número al cual se lanza en ese momento. Ganará el jugador con mayor puntuación despúes de finalizar la ronda

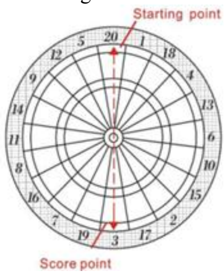
Grado de dificultad:
• *SHANGHAI 1 – Juego empieza en el segmento 1 (01)*
• *SHANGHAI 5 – Juego empieza en el segmento 5 (05)*
• *SHANGHAI 10 - Juego empieza en el segmento 10 (10)*
• *SHANGHAI 15 - Juego empieza en el segmento 15 (15)*

Además hay una opción adicional. Las reglas son las mismas (descrito arriba). Naturalmente se tiene que acertar los segmentos dobles y triples, los cuales son enseñado por la pantalla LED.

Grado de dificultad:
• SUPER *SHANGHAI 1 – Juego empieza en el segmento 1 (S01)*
• *SUPER SHANGHAI 5 - Juego empieza en el segmento 5 (S05)*
• *SUPER SHANGHAI 10 - Juego empieza en el segmento 10 (S10)*
• *SUPER SHANGHAI 15 - Juego empieza en el segmento 15 (S15)*

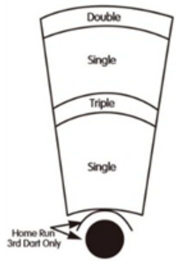
GAME 22: GOLF
Este juego de dardos es una otra variedad del golf, pero no consta de stick. El objetivo de este juego es de acabar una ronda con 9 hasta 18 "hoyos" con el menor número de puntos posibles. El "Championship Cours" recorrido consta de "Par 3 Hoyos", de modo que Par 27 cuenta para una ronda con 9 "hoyos" y una con 18 "hoyos" cuenta Par 54.
Se emplean los segmentos 1 hasta 18, los cuales que significan respectivamente un "hoyo". Un jugador tiene que acertar 3 tiros con 3 dardos a cada hoyo, para poder acertar el siguiente hoyo. Aciertos en los segmentos dobles y triples, permiten al jugador de acabar su turno con un "hoyo" (tiro) menos. Por ejemplo: Un jugador lanza con el primer dardo al segmento triple, este "hoyo" (tiro) vale como "Eagle" y el jugador lo cerros con 1 "stick".
Pronóstico: „Holes Out". El jugador lanza hasta que el hoyo esta cerrado con éxito (3 tiros al segmento obtenido). La voz integrada anima a los jugadores en decirle cual segmento tiene que ser acertado. Entonces se tiene que escuchar bien, para no tirar por un otro jugador. Sí juega sin tono, observa bien la pantalla.

GAME 23: FOOTBALL
Para empezar el juego, en primero todos los jugadores tienen que seleccionar, por un tiro o por un toque con la mano sobre la diana, un “terreno de juego” (segmento). Cada segmento se escoge libremente y formar el punto de salida. La vuelta empieza por el punto de salida, llega por el centro de la diana hasta la otra parte, el “Score point”, como mencionado en la gráfica. El que haya hecho su vuelta por esta secuencia, ha ganado. El display guarda la puntuación y enseña el segmento necesitado. Por ejemplo: Un jugador se decide por el segmento 20. Así empieza en el “starting point”, el doble 20 y acaba en doble 3, su “score point”. Su terreno total consta de 11 segmentos, que tienen que ser acertados por una secuencia. Para esplicar el ejemplo mejor, es importante de seguir la secuencia, de la siguiente manera:



Starting Point: Doble 20 → grande simple 20 → triple 20 → pequeña simple 20 → diana simple → diana doble → diana simple → pequeña simple 3 → triple 3 → grande simple 3 → *Score Point: doble 3*

GAME 24: BASEBALL
Este juego de dardos es una variedad del béisbol y representa un desafío especialmente para el jugador. Una partida consta de 9 “Inninigs” (vueltas). Cada jugador tira 3 dardos per “Inning/vuelta”. El terreno de juego, como mencionado en la gráfica, esta dividido en los segmentos siguientes:



Segmento	**Resultado**
Simple Segment	“Simple” – 1 Base (una casilla)
Double Segment	“Doble” – 2 Bases (dos casillas)
Triple Segment	“Triple” – 3 Bases (tres casillas)
Diana doble/Bull’s Eye	“Home Run” *(solo se intenta con*

el trecero dardo cada vuelta)

El objetivo, durante cada inning/vuelta, es de lograr tantos “runs” (puntos) como posible. El jugador, que ha conseguido la mayor puntuación (“runs”) al final del partido, es el campeón.

GAME 25: STEEPLECHASE
El objetivo de esta “carrera de obstáculos”, es de ganar el “race” (carrera) al ser el primero, qué ha recorrido el “track” (terreno/casilla). El “track” empieza con el segmento 20 y acaba en el sentido de horario del segmento 5, antes de que se acierta a la diana doble (bull’s eye). ¿Crees que suena fácil?
Los segmentos son delimitados. Quiere decir que este juego solo emplean los segmentos del anillo interior, por consiguiente el área entre la diana doble y el anillo triple.
Y como en el “Steeplechase”, tambien se encuentran algunos obstáceles, “fence”, en su carrera.

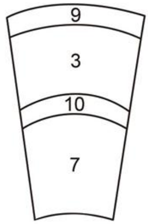
Los obstáceles están, de la siguiente manera, posicionados:

□1. fence -- triple 13
□□2. fence -- triple 17
□□□3. fence – triple 8
□□□□4. fence -- triple 5

El jugador, que primero ha conseguido de recorrir su carrera (tracks/bull’s eye), es el campeón.

GAME 26: BOWLING

Este juego de dardos es una variedad del bowling y representa un desafío realmente. Es un juego difícil, porque se tiene que acertar exactamente para alcanzar puntos en abundancia. Jugador 1 empieza el juego. Por el momento el jugador tiene que escoger una "alley" (terreno/casilla), por un tiro o por un toque con la mano sobre la diana, como mencionado en la gráfica. Sí esta la "alley" (casilla) escogida, quedan dos tiros, para alcanzar "pins" (puntos). Cada segmento tiene su propia puntuación:



Segmente	***Puntos***
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins

Para esta version hay varias reglas:

1. La puntuación perfecta es 200 puntos.
2. Los segmentos simples no pueden ser acertados por la segunda vez en cada "frame" (ronda). En caso de acertar el segmento simple dos veces, el tiro no cuenta (o pins). Pronóstico: Intenta de acertar en cada ronda todos los segmentos simples, para lograr 10 pins.
3. Por "frame" se puede alcanzar 20 pins, al acertar dos veces al segmento triple.
4. Sí el primero dardo acierta el segmento doble, el segundo tambien, pero el tercero aterriza fuera de la diana, entonces devienen 10 pins para esta ronda.
5. Sí el primero dardo acierta el segmento doble, el segundo acierta el segmento simple anterior/exterior y el tercero aterriza fuera de la diana, devienen 9 pins para esta ronda.
6. Sí el primero dardo acierta el segmento doble, el segundo acierta el segmento triple y el tercero acierta el segmento doble, devienen 19 pins para esta ronda.

GAME 27: CAR RALLYING

Similar al "Steeplechase",excepto que cada jugador mismo escoge su "race track" (recorrido). Tambien es posible de poner un sinfín de obstáceles dentro del "race track", en cambio la recorrida tiene que tener una largura de 20.
El signo taquigráfico "SEL", quiere decir que en primero todos los jugadores tienen que seleccionar, por un tiro o por un toque con la mano sobre la diana, un "terreno de juego" (segmento).
Nota: Tiene que acertar seguro y justo en los segmentos propios, para quedar en la "recorrida". Sí se decide de acertar el segmento simple 20, entonces tiene que ser acertado durante de la recorrida. Los tiro a los segmentos simples (anterior) se indican con una barra al lado izquierdo bajo del punto acertado. Los tiros al segmento simple (exterior) se indican con una barra al lado izquierdo arriba del punto acertado.
A su gusto, la recorrida puede ser facíl o difícil y no importa donde se posicionan los obstáceles. Despues de que el "race track" está seleccionado, la "rallye" empieza a pulsar el botón SELECT.
El jugador, que primero ha conseguido recorrido su rallye, es el campeón.

GAME 28: SHOVE A PENNY

Aquí solo se emplean las cifras 15 hasta 20 y la diana doble. Los segmentos simples cuentan 1 punto, los dobles cuentan 2 puntos y los triples cuentan 3 puntos. Cada jugador tiene que seguir la secuencia de los segmentos con el objetivo de alcanzar 3 puntos en cada área/segmentos. Sí un jugador alcanza más de 3 puntos en un segmento, los puntos sobrante se suman al jugador

siguiente.
El que ha conseguido alcanzar en cada segmentos (15 – 20 y bull) 3 puntos, gana la partida.

GAME 29: NINE-DART CENTURY
En esta version se tiene que lograr 100 puntos o estar despues de 3 turnos con 9 dardos muy cerca de los 100. Los dobles y los triples cuentan el doble o triple respectivamente. Sí un jugador echa más de 100 puntos (bust), pierde automático el partido. Sí echan todos más de 100 puntos, gana él que ha obtenido el menor número por encima de los 100 puntos. Y sí todos alcanzan los 100 puntos, gana él con los menos dardos utilizados.

GAME 30: BLUE VS. RED *(Solo para dos jugadores)*
Este juego merece la pena, acertar los segmentos dobles y triples para ganar el partido. Jugador 1 es "blue" (azul) y el jugador 2 es el "red" (rojo). Jugador 1 solo acierta los segmentos dobles y triples azules y siguie en sentido de horario. Jugador 2 juega en sentido antihorario y empieza en el segmento 20, sólo acertando los dobles y triples rojos.
La puntuación actual así como los segmentos que tienen que ser acertados se indican se indican la pantalla. Por favor tiene en cuenta que por cada ronda, solo vale un acierto al segmento doble o triple. A no acertar estos segmentos, tampoco se reciben puntos, pero se sigue a la "casilla" siguiente. Nota: Todos lanzamientos en el segmento doble y triple son sumados. Ande con cuidado, porque los tiros errados (errada casilla/ casilla del oponente) son restado a sus puntos propios. Él con la mayor puntuación, gana la partida.

GAME 31: GOLD HUNTING
El objetivo de esta versión es de encontrar "oro" y de acaparar lo. Para acumular 1 "oro", se tiene que lograr 50 puntos. Durante un turno, el "oro" solo se acumula a acertar exactamente 50 o 100 puntos o 150 puntos, etc. No obstante se puede acumular tambien en que se tira el "oro" a los otros jugadores. Por lo tanto es un juego de acá para allá. Él con el mayor "oro", gana la partida.

GAME 32: CASINO A - FLUSH
El objetivo de esta versión es de llegar primero a una puntuación determinada. Nota: La puntuación esta determinada entre 260/310/360/410/460/510/560, a pulsar el botón SELECT. La pantalla enseña el segmento fijo. La apuesta ("bet") asciende a 10 puntos. Al comienzo de la ronda los jugadores pueden subir su alpuesta a 20, 30, 40 ... 90 puntos. Para cambiar el "bet", se pulsa el botón BOUNCE OUT. La nueva apuesta se indica por la pantalla (Al mostrar "b20" quiere decir un "bet" de 20 puntos). Al cominezo de cada ronda la apuesta baja siempre a 10 puntos.
Para cobrar (cash in") la apuesta ("bet") la cifra determinada tiene que ser acertada. Acierta el primero tiro en el segmento simple, no hay puntos. Pero sí acierta el primer tiro en el segmento doble o triple, el "bet" cuenta el doble o triple. Y para los 2 tiros restantes, el "bet"(tiro certero en el segmento: simple, doble y triple) cuenta el simple, doble y triple respectivamente. La pantalla indica los tiros con éxito en el "segment scoring display". Los tiros errados (fuera de la diana) requieren la apuesta (¡Cada ronda una nueva apuesta elegible!). Él jugador que logra primero los puntos determinados, gana el partido.

GAME 33: CASINO B - STRAIGHT
Aquí tambien, el objetivo es de llegar primero a una puntuación determinada. Nota: La puntuación esta determinada entre 260/310/360/410/460/510/560, a pulsar el botón SELECT. La pantalla enseña el segmento fijo. La apuesta ("bet") asciende a 10 puntos. Al comienzo de la ronda los jugadores pueden subir su alpuesta a 20, 30, 40 ... 90 puntos. Para cambiar el "bet",

se pulsa el botón BOUNCE OUT. La nueva apuesta se indica por la pantalla (Al mostrar “b20” quiere decir un “bet” de 20 puntos). Al cominezo de cada ronda la apuesta baja siempre a 10 puntos.
Para cobrar (cash in”) la apuesta (“bet”) la cifra determinada tiene que ser acertada. Acierta el primero tiro en el segmento simple (“push”), no hay puntos. Pero sí acierta el primer tiro en el segmento doble o triple, el “bet” cuenta simple o el doble. **Aquí entra un nuevo elemento de juego.** Para esta versión se emplea la diana entera. Por ejemplo: El display indica el segmento 1, entonces el jugador intenta de acertar en el segmento 1. Seguindo con un tiro a la diana doble (Bull’s eye) y uno en el segmento 19. El “Actualscore” display indica despues cada lanzamiento, el tiro que sigue.
Para cobrar (cash in”) la apuesta (“bet”) la cifra determinada tiene que ser acertada. Acierta el primero tiro en el segmento simple, no hay puntos. Pero sí acierta el primer tiro en el segmento doble o triple, el “bet” cuenta el doble o triple. Y para los 2 tiros restantes, el “bet”(tiro certero en el segmento: simple, doble y triple) cuenta el simple, doble y triple respectivamente. La pantalla indica los tiros con éxito en el “segment scoring display”. Los tiros errados (fuera de la diana) requieren la apuesta (¡Cada ronda una nueva apuesta elegible!). Él jugador que logra primero los puntos determinados, gana el partido.

GAME 34: CASINO C - 3-STAR
Para esta versión complicada es importante de acertar como minimo 3 aciertos en el segmento activo
Aquí tambien el objetivo es de llegar primero a una puntuación determinada. Nota: La puntuación esta determinada entre 260/310/360/410/460/510/560, a pulsar el botón SELECT. Solo son validos los segmentos de 15 hasta 20 y el diana doble incluido. El “segment scoring “ display indica/ilumina al comienzo cada turno los segmentos (rayas) siguientes. La apuesta (“bet”) asciende a 10 puntos. Al comienzo de la ronda los jugadores pueden subir su alpuesta a 20, 30, 40 ... 90 puntos. Para cambiar el “bet”, se pulsa el botón BOUNCE OUT. La nueva apuesta se indica por la pantalla (Al mostrar “b20” quiere decir un “bet” de 20 puntos). Al cominezo de cada ronda la apuesta baja siempre a 10 puntos.

Para cobrar (cash in”) la apuesta (“bet”) se tiene que acertar 3 veces en el segmento 15 – 20y diana doble o un acierto en el segmento triple “opens” (comienza) la puntuación. Los dobles y los triples cuentan el doble o triple respectivamente. A no acertar en el segmento 3 veces, pierde el jugador su apuesta. Él jugador que logra primero los puntos determinados, gana el partido.

GAME 35: ELIMINATION
El objetivo es de “eliminate/eliminar” sus oponentes. Las reglas son sencillas. Cada jugador tiene que superar la puntuación anterior hecha en un turno con 3 dardos. Al comenzar los jugadores tienen 3 “vidas”. Cuando un jugador puntúa menos que el registro del total de tres dardos o lo iguala, pierde una vida. El que le sobra todavia una “vida”, es el campeón.

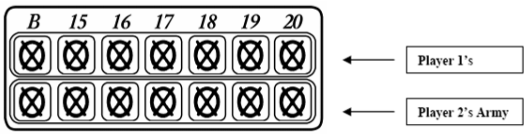
GAME 36: HORSESHOES
Esta versión se juega con minimo dos personas. Solo son validas el segmento 20 y el 3. Estos segmentos representan las “caballerizas” (horseshoe pits). Jugador 1 acierta en el segmento 20 y jugador 2 tiene que acertar en el segmento 3. En cada ronda los puntos son acumulados. El campeón es aquel que logra primero 15 puntos.
Puntuación:

TRIPLE = 3 puntos	DOBLE = 2 puntos
ANTERIOR SIMPLE Segment = 1 punto	EXTERIOR SIMPLE Segment = 0 puntos

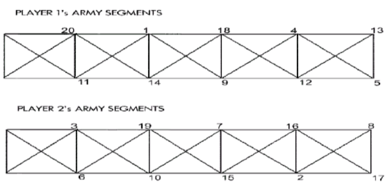
Solo él que alcanza más puntos en su turno, recibe los puntos. Por ejemplo: Sí jugador 1 alcanza 3 puntos y jugador 2 solo 1 punto; solamente jugador 1 ercibe los 3 puntos. Se lanza hasta que un jugador logra 15 puntos.

GAME 37: BATTLEGROUND *(Solo para dos jugadores)*
En este juego la diana, mejor dicho el "campo de batalla" (Battleground), es partida por la mitad. Él primero que consiguie acertar todos los segmentos del oponente (ejército/armies), gana el partido. El jugador no necesita de seguir cualquier secuencia.

- ✓ Jugador 1 es el "TOP" ejército y acierta en los segmentos de abajo.
- ✓ Jugador 1 tiene que acertar los segmentos: 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, y 8.
- ✓ Jugador 2 es el "BOTTOM" (abajo) ejército y acierta en los segmentos de arriba.
- ✓ Jugador 2 tiene que acertar los segmentos: 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, y 13.



Diferente grados de dificultad:
BATTLEGROUND DOUBLES:
• Jugadores aciertan en el segmento doble, para destruir el ejército de su oponente.
BATTLEGROUND TRIPLES:
• Jugadores aciertan en el segmento triple, para destruir el ejército de su oponente.
BATTLEGROUND con GENERALS
Esta variedad consta de una retirada adicional. Despues de que el "ejército" fue vencido, los jugadores tienen que raptar el "general". Lo "raptan" a acertar el diana doble. Pero solo sí son los segmentos del oponente (el ejército) acertados. Aciertos en el centro de la diana no cuentan, hasta que no estan todos segmentos acertados.



El "cricket scoring display", de primera categoría, indica los segmentos del ejército del jugador 1. El ejército del jugador 2 se indica en la segunda fila. Cada vez cuando se acierta un segmento (el ejército), la luz correspondiente se apaga.

GAME 38: ADVANCED BATTLEGROUND
Las reglas corresponden a las mismas como en el "Battleground". Solo se encuentran "minas terrestres" en el "campo de batalla".
Los jugadores tienen que evitar las "minas terrestres", cuales son posicionadas en el segmento triple y doble.
Cada jugador, que acerta en un segmento doble o triple de su oponente, pierde una parte de su ejército. Por ejemplo: Cuando jugador 1 acierta por error en el segmento triple 6, el jugador pierde su propio ejército en el segmento 11.

GAME 39: PAINTBALL

Aparte de “eliminar” un “ejército” por acertar los segmentos, tambien es posible raptar la bandera para ganar el partido. Para conquistar la bandera se tiene que acertar el diana doble 3 veces. Pero aciertos en el diana simple no cuentan. No necesitan de acertar en cada ronda en el segmento diana doble. Los aciertos se suman durante del juego. El jugador que primero conquista la bandera o destruye el ejército, gana la partida.

Diferente grados de dificultad: (a pulsar el botón SELECT)

- Paintball Doble, los jugadores tienen que acertar 3 veces el diana doble, para conquistar la bandera o acertar el segmento doble para destruir el ejército.
- Paintball Triple, los jugadores tienen que acertar 3 veces el diana doble, para conquistar la bandera o acertar el segmento doble para destruir el ejército.

GAME 40: CAT & MOUSE *(Solo para dos jugadores)*

La competición sirve bien para los jugadores avanzados. Uno es el gato y él otro es la ratón. El ratón tiene que intentar de entrar lo antes posible en su agujero, antes que el gato tira un mordisco. El ratón juega en sentido antihorario. El ratón empieza con el segmento 20, acierta en el segmento doble y después en el segmento simple. Para atrapar al ratón el gato juega en sentido antihorario, pero empieza con el segmento 18 y acierta solo a los segmentos dobles (de cada cifra). Sí el ratón consigue dar una vuelta a la diana, quiere decir, sí llega de nuevo al segmento 20, el ratón gana la partida. Pero sí el gato acierta a los segmentos dobles del ratón, el ratón esta preso y el gato es el campeón.

GAME 41: TIC TAC TOE

Este juego us alas mismas reglas como el juego de “cara a cruz”. El objetivo es de superar sus tiros anteriores para recibir una “cara” o una “cruz”. Tres caras / cruces en un línea vertical, horizontal o diagonal gana la partida. Tienen que acertar el segmento (dobles y triples cuentan) tres veces para poder posicionar una cara / cruz. La cantidad de los tiros son indicados por la pantalla. La vista de la pantalla enseña los tiros en el segmento de la siguiente manera: un tiro „\“ y dos tiros “X”. Los segmentos cerrados se indican como „ ⨂ ” o como „O”. Depende cual jugador ha hecho puntos. La gráfica de abajo es para y durante el juego útil (dirección de juegos).

B = Bullseye

12	20	18
11	B	6
7	3	2

8. Notas importantes

Segmentos fijos:
De vez en cuando, los dardos se agarrotan. Esto interrumpe el juego para un momento y la pantalla LED indica el segmento afectado. Para continuar el juego se saca los dardos o las puntas (tip). Sí todavía no funciona, menea el segmento hasta que se mueve.

Puntas (tips) quebradas:
De vez en cuando, las puntas se quiebran y aun pueden quedarse atascado en la diana. Utiliza unas tenazas / pinzas para extraer los dardos de la diana. Sí no lo consigue, intenta de empujar la punta con un clavo a través de la diana. El clavo es más estrecho que la punta. Tiene cuidad que no empuje el clavo todo a través de la diana para no causar daños a la electrónica. Aparte de esto, es corriente que las puntas quiebran. Hemos añadido un paquete con puntas (sustitución). Cuando cambia las puntas se cerciora que son del mismo tipo.

Dardos:
Aconsejable es de usar los dardos añadidos. Sí usa otros dardos puede causar daños a la eléctrica y a los segmentos. Las puntas sustitutivas se encuentran en el comercio especializado en productos de dardos.

Limpieza de la diana:
Quita regularmente el polvo de la diana con un paño húmedo. Recomendable es de usar un detergente suave. Productos de limpieza o detergentes con amoníaco causan daños y no deben ser usados. No deja entrar líquidos en la diana. Esto puede causar un daño permanente. También pierde la declaración de garantía.

Piezas de repuesto:
Para asegurar el buen funcionamiento de su BULL'S ® E-dardo dispositivo, se recomienda únicamente piezas de repuesto y accesorios de uso ® la marca BULL'S®. El reemplazo consejos Softtip BULL'S Tefo X (N º 61.719) se recomienda especialmente. Estos están disponibles en tiendas y permitir una experiencia de juego óptima.

BULL'S DARTFORCE

Alvo electronico
Instruções de manejo
e jogo

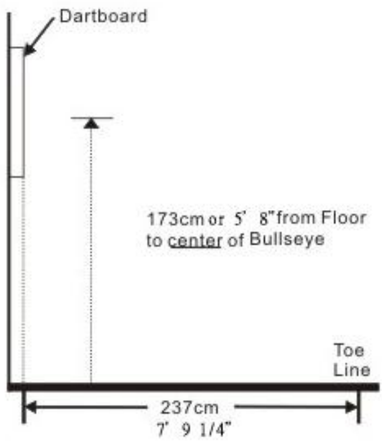
Index:

1. Acondicionamento:

- 1 alvo electronico
- Pontas de plástico (peça sobresselente)
- 6 dardos (sin montar)
- Instruções

2. Colocação em funcionamento con pilhas ou adatador ac

Para fixar o alvo precisa-se uma localizacoa a uma distancia de 3,084 m hasta o alvo. Deve ser fixo a uma altura de 1,73m (medidos na vertical, do centro do alvo à superfície do solo de onde se lançam as setas). O separador de jogo ou "OCHE" deverá distar 2,37m em linha recta, que são medidos desde a face posterior da barra (onde se encosta o pé) até à linha imaginária contínua à face do alvo.
Monte o alvo usando o parafusos fornecidos (4 buracos fora do alvo).



3. Funcionemento do alvo (O seu alvo talvez nao dispoe de todas as funcoes)

POWER botao – Encontrar-se na esquina direita. Assegura-se que o adaptador ac esta metido na conexao. O voce usa as pilhas. Carrega no botao para ligar ou apagar o jogo.

START/HOLD botao – Esta tecla tein duas funcoes:
- START, carregas quando todas afinacoes estao ajustado.
- Carregas HOLD, permite os jogadores de retirar os dardos ao alvo.

GAME GUARD botao – Depois de ligar um jogo, se pode ativar uma fechadura. Com isso todas as teclas estao fechadas. Se os dardos acertan en qualquer botoes nao influenciam o jogo. Para desligar esta funcao só carregue neste botao.

BOUNCE OUT botao – Decide-se, antes de jugar, se o alvo debe contar os dardos, que foron errado lancados ("bounce-outs"). Para limpar os lancamentos errados carregue neste botao.

DART-OUT/SCORE – Esta propriedade só está nos jogos "01" ativo. Quando baixa a pontuacao em 160 pontos, o jogo se pode acabar em lancar tres flechas. Aqui o alvo vós dá uma proposta para acabar o jogo con tres lancamentos. Os doubles e triples sao indicados com duas ou tres linhas do lado esquerdo ao lado dos pontos marcados (ACTUALSCORE). Com a propriedade de "SCORE" cada pontuacao de cada jogador pode ser indicada.

SOUND botao – Esta tecla regla u volumen do som. No conjunto há oito graduados.

DOUBLE/MISS botao – Esta funcao só é disponivel nos jogos de "01". É usado para ativar a opcao de Double In/Double Out e Master Out. Nao cada alvo dispoe de opcao "MASTER OUT". A propriedade MISS sempre está ligada. Esta é para registar as flechas enganadas.

QUICKPICK – Para ligar imediatamente os jogos: BIG SIX, CUT-THROAT, CRICKET and 301 501.

PLAYER/PAGE botao – É para ajustar o numero dos jogadores. Um alvo LCD guarda o resultado para 8 jogadores ou para cuatro equipos de dois.E o LED guarda o resultado para 16 jogadores ou oito equipos de dois.

GAME botao – Com esta tecla podem escolher entre os jogos.

SELECT botao – Cada jogo contem graus de dificuldade. Com esta tecla se pode ajustar graus diferentes para cada um.

RESET botao – Esta funcao limpa as regulacoes.

CYBERMATCH botao – Esta funcao e para jogar contra o computador. Aqui há cinco graus de dificuldade diferentes.

Cybermatch: graus classificados	Grau 1 (C1)
	Recordista
Grau 2 (C2)	Perito
Grau 3 (C3)	Adiantado
Grau 4 (C4)	Iniciante avancado
Grau 5 (C5)	Principiante

Carregue no botao START, para comencar contra o computador. Primeiro o jogador lanca tres dardos. Depois de tirar as flechas, carregue no botao START para deixar seguir o seguinte (computador). A pontuacao é inicada no display “ACTIVE SCORE DISPLAY”.

4. Alvo electronico e suas variantes

1. Carregue no botao **POWER** para ligar o alvo. A introducao da musica ressoa e o display reluza.
2. Carregue no botao **GAME** enquanto vé o jogo desejado - ou usam os „Quick Pick“ botoes.
3. Carregue no botao **DOUBLE** para ajustar as regulacoes para o inicio e/ou o fim do jogo.
4. Carregue no botao **PLAYER** para ajustar o numero dos jogadores. O ligar sempre sao dois jogadores ajustado ou voce carrega no botao CYBERMATCH.
5. Carregue no botao (vermelho) **START/HOLD** para afirmar e comecar a jogar.
6. A lancar todas tres flechas, uma voz vós dá instrucoes a retirar os dardos.

5. Manutancao

1. Nunca utilize pontas de aço nesta alvo - pontas de aço causar danos imensos e destruir o circuito de potência e eletrônica do alvo
2. Nao usa muita forca em deitar os dardos- a usar muita forca as pontas podem quebrar e danificar o alvo.
3. Vire os dardos ligeiramente no sentido horário quando você quer tirar os dardos fora.
4. Só utiliza o adaptador ac fornecido. Uzando um outro pode causar dano ao electronica.
5. Retire as pilhas quando usa o adaptador ac.
6. Nao deixe entrar alguns lliquidos ao alvo. Nao use produtos de limpeza que incluem amoniaco ou outras quimicos.

6. Conteudo

1	301		Big Six	**21**	ShangHai	**31**	Gold Hunt
2	Cricket		Overs	**22**	Golf	**32**	Cas-A
3	Scram		Unders	**23**	Football	**33**	Cas-B
4	Cut Throat		Count Up	**24**	Baseball	**34**	Cas-C
5	Eng Cri		High Score	**25**	teeple chase	**35**	Elimination
6	PK-Cri		Round Clk	**26**	Bowling	**36**	Horse She
7	Low-Cri		Killer	**27**	Car Rally	**37**	Warfare
8	Adv-Cri		Doub DN	**28**	Shove Pen	**38**	Adv War
9	Shooter		41	**29**	Nine Darts	**39**	Paintball
10	Trapshoot		All Fives	**30**	G & R	**40**	Fox Hunt
						41	Tic-Tac-Toe

7. Regras do jogo

GAME 1: 301

O objeto do jogo é chegar a uma pontuacao de zero. Cada jogador comeca o jogo com 501 pontos (em variacoes, eles comecam com o número indicado pelo nome). Como eles jogam dardos na placa, eles deduzir os pontos que eles pontuacao de 501 até chegarem a zero. O primeiro jogador a atingir zero vitórias.
A opcao de "DOUBLE" dá forma o jogo.

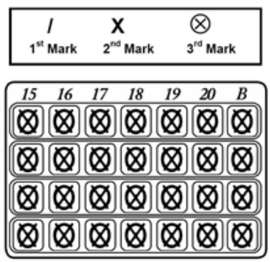
- Double In – Para que os pontos se deduzem, o jogador tem que atirar, no principio, nos segmentos duplos.
- Double Out - Para acabar o jogo, tem que acertar o segmento duplo.
- Double In und Double Out - Para que os pontos se deduzem é importante, em cada volta, de lancar, no inicio ou no fim, no segmento duplo.
- Master Out - Para acabar o jogo, tem que acertar um segmento duplo ou triplo.

Este alvo eletronico dispoe de uma funcao de **"Dart Out"** especial, só nos jogos de "01". Quando baixa a pontuacao em 160 pontos, o jogo se pode acabar em lancar tres flechas. Aqui o alvo electronico vós dá uma proposta para acabar o jogo con tres lancamentos. Carregue no botao **DART OUT** para ver a proposta do lancamento. Os doubles e triples sao indicados com duas ou tres linhas do lado esquerdo ao lado dos pontos marcados (ACTUALSCORE).

GAME 2: CRICKET

O objetivo do jogo é fechar os numeros 20, 19, 18, 17, 16, 15 e nao importando a ordem. O numero é fechado quando o jogador o atinge tres vezes. A partir dai, ele pode marcar pontos nesse numero ate que o oponente tambem o feche. Para o fechamento dos numeros os triplos contam tres pontos, duplos dois e os simples contam um ponto.
O jogo termina quando o jogador com maior número de pontos tem todos os números fechados. Se o jogador que tem menos pontos fecha primeiro, tem que usar os números abertos para alcançar o oponente antes que este feche tudo.

GAME 2-1: NO-SCORE CRICKET



As mesmas regras como no jogo "cricket", só que us pontos nao se classificam. O objetivo do jogo é fechar os numeros 20, 19, 18, 17, 16, 15 o mais depressa possivel.
Os modelos LED oferecem as variantes cricket e no-score-cricket separadas. Os modelos LCD oferecem os jogos juntos.

Cricket Scoring Display (Sao validos para todas variantes do Cricket):
Durante uma partida de cricket a puntuacao se indica por uns simbolos de uma cruz X ou circulo O. Há tres luzes no numero respetivo (15 – 20 et centro do alvo). Logo que un segmento é acertado, se apaga uma luz. O acertar os tres se apagam todas. Todos segmentos duplos e triplos aparecem con duas o tres linhas ao pe dos pontos marcados (ACTUALSCORE).

GAME 3: SCRAM (Só para dois jogadores)

Est variante consiste de duas voltas. Cada volta tem um objetivo diferente. Cada volta muda o objetivo. Na 1ª volta: o 1º jugador fecha os numeros 20 – 15 e o centro do alvo (bullseye). Nao importa a qual ordem. O numero é fechado quando o jogador o atinge tres vezes. Enquanto o outro jogador tenta de marcar o maior numero de pontos. Para acabar e 1ª volta, o jogador tem que fechar todos os seus segmentos.

2ª volta: agora fecha o 2º jogador todos os segmentos, enquanto o 1º maca pontos. Para acabar e 2ª volta, o jogador tem que fechar todos os seus segmentos. O vencedor é aquele que marca o maior numero de pontos.

GAME 4: CUT-THROAT CRICKET
O objetivo do jogo é fechar todos os numeros, e terminar a partida com menos pontos que os adversários.
Cada jogador deverá "Fechar" os numeros de 15 a 20 passando pelo bullseye, em qualquer ordem. O primeiro jogador que "Feche" todos os numeros, inclusive o bullseye, e tiver um numero inferior de pontos a seu favor, vence a partida. O jogador fecha um numero especifico ou o bullseye acertando tres vezes em um segmento simples. No caso de acertar um segmento duplo, faltara unicamente acertar o proximo lancamento em um segmento simples do mesmo numero. Acertando um segmento triplo, o numero já estará "Fechado". O primeiro jogador a "Fechar" um numero especifico, libera este numero e pode marcar pontos nos demais jogadores neste numero até o momento que seus oponentes tambem o "Fechem".

GAME 5: ENGLISH CRICKET (Só para dois jogadores)
Est variante consiste de duas voltas. Cada volta tem um objetivo diferente e tambem muda o objetivo. Na 1ª volta: o 2º jugador acerta no centro do alvo. Ocentro do alvo tem que ser acertado 9 vezes para acabar esta 1ª volta (duplo bull conta 2 pontos). Cada lancamentos que nao acerta no bullseye, ou seja os pontos que surgirao disto, leva o 1º jogador por su conta. Enquanto o outro jogador tenta de marcar o maior numero de pontos. Para marcar pontos o 1º jogador tem que marcar pelo menos 40 pontos cada volta de 3 dardos. Todos pontos que ultrapassam os 40, leva o 2º por su conta. E se o 1º jogador acerta no centro do alvo, entao estos pontos descontam-se do 2º jogador. Se o 2º acertou em todos os 9 bullseye é volta acaba-se. O vencedor é aquele que marca o maior numero de pontos apos das duas voltas.

GAME 6: PICK IT CRICKET
O computador escolhe os segmentos despotico. en total sao 6 voltas. As regras sao como no cricket normal.

GAME 7: LOW PITCH CRICKET
Aqui é importante de “cerrar“ só os segmentos 1, 2, 3, 4, 5, 6 e o bullseye. Tudo outro é como no cricket normal.

GAME 8: CRICKET avancado
O objetivo do jogo é fechar os numeros 20, 19, 18, 17, 16, 15, **só por acertar o segmento duplo e triplo**, e nao importando a ordem. O numero é fechado quando o jogador o atinge tres vezes. Duplos contam simple e os triplos contam duplo. O jogo termina quando o jogador com maior número de pontos tem todos os números fechados.

GAME 9: SHOOTER
O computador dá os jogadores os segmentos que eles devem acertar (por uma luz no display).
Classificacao dos pontos:

Single = 1 Ponto   Double = 2 Pontos   Triple = 3 Pontos   Single Bullseye = 4 Pontos

Double Bull’s Eye (Inner Bull) = 4 Pontos   Single Bull (Outer-Bull) = 2 Pontos
O vencedor é aquele que chega a maior número de pontos.

GAME 10: TRAPSHOOT
Aqui o computador dá os jogadores 3 segmentos que eles devem acertar, dentro de 15 segundos com 3 dardos. Cada acerto marca 1 ponto.

GAME 11: BIG SIX
O objetivo do jogo é de mostrar o oponente como tem que acerta no alvo. A falhar (imitar o lancamento) o jogador recebe á letra “H”, até que tenha a palavra “HORSE” inteira. Antes de jogar, se escolhe o numero de “vidas” para o jogo, carregado no botao SELECT. Um lancamento no 6 simple abre a partida. Contudo o jogador tem que acertar pelo menos um vez no segmento simple 6, para proteger as suas “vidas”. Quando o jogador falha, quer dizer nao acertou pelo menos o simple 6, perde um de suas “vidas”. E por cima perde a possibilidade de mostrar o oponente como tem que acerta no alvo. Os segmentos simples, duplos e triples contam 1 ponto. O vencedor é aquele que lhe sobra ainda uma “vida”.

GAME 12: OVERS
O objetivo do jogo é exceder sempre sus resultados alcanzados. Igualmente se joga tambem con “vidas” (escolher antes de jogar, por SELECT). No caso de que alcancou menos ou fez um empate, o jogador perde um “vida”. O vencedor é aquele que lhe sobra ainda uma “vida”.

GAME 13: UNDERS
O objetivo do jogo é diminuir sempre sus resultados alcanzados. O jogo comeca com 180 pontos (maior possivel numero). No caso de que alcancou mais ou fez um empate, o jogador perde um “vida”. Todos lancamentos fora do alvo sao penalizados com 60 pontos. Estos pontos contam na sua conta propria. O vencedor é aquele que lhe sobra ainda uma “vida”.

GAME 14: COUNT-UP
O objetivo é chegar primeiro a uma pontuacao alcancada, previamente selecionada por SELECT (de 100 até 900 pontos). Por volta, cada jogador intenta de alcanzar o maior número de pontos. Lancamentos nos segmentos duplos e triplos sao expressada por numeros. O primeiro jogador que alcançar a pontuação estabelecida, será declarado vencedor.

GAME 15: HIGH SCORE
O vencedor é aquele que chega, em primeiro lugar, a maior numero de pontos dentro de tres voltas con 9 dardos. Lancamentos nos segmentos duplos e triplos sao expressada por numeros.

GAME 16: ROUND-THE-CLOCK
O objetivo é acertar em ordem crescente os números de 1 a 20, e posteriormente o centro do alvo (bullseye). O jogo inicia com cada jogador devendo acertar o número 1. Após acertar o número da vez, o jogador deverá acertar o número subsequente. O primeiro jogador que acerte todos os números e o centro do alvo (bullseye) será o vencedor. Existem tres graus de dificuldade de jogo para esta modalidade (carregue SELECT:escolher entre r01-t15):

Classificacao:
- *ROUND-THE-CLOCK 1 – Jogo comeca com o segmento 1(r01)*
- *ROUND-THE-CLOCK 5 - Jogo comeca com o segmento 5 (r05)*
- *ROUND-THE-CLOCK 10 - Jogo comeca com o segmento 10 (r10)*
- *ROUND-THE-CLOCK 15 - Jogo comeca com o segmento 15 (r15)*

Demais os lancamentos nos segmentos duplos e triplos correspondem os numeros indicado na parte externa do alvo.

ROUND-THE-CLOCK **Duplo** – Somente marcara pontos o jogador que acertar os segmentos duplos na sequencia de 1 à 20, terminando com o centro do alvo (bullseye).
- *ROUND-THE-CLOCK Double 1 – Jogo comeca com o duplo 1(d01)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 5 – Jogo comeca com o duplo 5 (d05)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Jogo comeca com o duplo 10 (d10)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Jogo comeca com o duplo 15 (d15)*

ROUND-THE-CLOCK **Triplo** - Somente marcara pontos o jogador que acertar os segmentos triplos na sequencia de 1 à 20, terminando com o centro do alvo (bullseye).
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 1 – Jogo comeca com o triplo 1 (t01)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Jogo comeca com o triplo 5 (t05)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Jogo comeca com o triplo 10 (t10)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Jogo comeca com o triplo 15 (t15)*

GAME 17: KILLER

Cada jogador escolhe um número arremessando um dardo ou com a mão (display indica "SEL").

O jogador tenta acertar seu duplo para ser um "killer/assassino". Agora o objetivo é de "matar" seu oponente por acertar no seu duplo até que gaste todas as suas "vidas". O vencedor é aquele que lhe sobra ainda uma "vida". Existem tres graus de dificuldade de jogo para esta modalidade (carregue SELECT:escolher entre double 3, double 5 e double 7).

GAME 18: DOUBLE DOWN

Cada jogador comeca com 40 pontos e tem que acerta por ordem, como ilustrado no grafico abaixo (15 – 20 e o bullseye). O objetivo é alcanzar em cada volta o maior numero de lancamentos.

1ª volta: O jogador tem que acertar no segmento 15. O falhar a pontuacao se divide ao meio (aqui pontos atual: 40 pontos). A conseguir, os pontos alcancados contam na sua conta propria. Na proxima volta se acerta no segmento 16. O primeiro jogador que alcancar o maior numero de pontos, será declarado vencedor.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Player 1										
Player 2										

Any Double (D)

Any Triple (T)

GAME 19: FORTY ONE

O objetivo é o mesmo como no jogo "Double Down". Mas a ordem está em sentido inverso (20 – 15 e o bullseye). Uma outra particularidade é que no fin desta partie integra-se uma volta extra. Em esta ultima volta o objeto é chegar a uma pontuacao de 41. A falhar, a pontuacao do jogador divide-se ao meio.

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

Any Double
Any Triple
"41" Round

GAME 20: ALL FIVES
Aqui é o objetivo de marcar em cada volta uma pontuacao que se pode dividir por 5. Cada 5 conta 1 ponto. P. ex. Uma volta de 10, 10 e 5, em total 25. Entao o jogador recebe um "5", porque 25 dividido por 5 é 5. Se marca uma pontuacao e nao pode ser dividida por 5, entao o jogador nao marca pontos. E ainda por cima o ultimo dardo noa pode falhar o alvo. Se o lancamento acerta fora ou erra o alvo, niguiem marca pontos. O primeiro jogador com 51 "cincos/fives" ganha esta partida.

GAME 21: SHANGHAI
Cada jogador deita um atras do outro com tres dardos nos numeros de 1 até 20. O objetivo é marcar em cada volta o maior numero de pontos. O primeiro jogador que alcanca, o acertar todos os seus 20e segmentos, o maior numero de pontos, será declarado vencedor.

Graus classificados
• *SHANGHAI 1 – Jogo comeca no segmento 1 (01)*
• *SHANGHAI 5 – Jogo comeca no segmento 5 (05)*
• *SHANGHAI 10 - Jogo comeca no segmento 10 (10)*
• *SHANGHAI 15 - Jogo comeca no segmento 15 (15)*

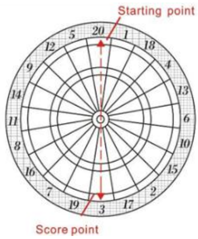
"**Super Shanghai**" ´- o objetivo dest variant é acertar só os duplos e os triplos.
Graus classificados
• SUPER *SHANGHAI 1 – Jogo comeca no segmento 1 (S01)*
• *SUPER SHANGHAI 5 - Jogo comeca no segmento 5 (S05)*
• *SUPER SHANGHAI 10 - Jogo comeca no segmento 10 (S10)*
• *SUPER SHANGHAI 15 - Jogo comeca no segmento 15 (S15)*

GAME 22: GOLF
O objeto é como o golfe real, o objetivo é completar cada buraco no mínimo de pancadas possível. O jogador com a menor pontuação no final de 9 ou 18 vitórias "buracos/holes". A pontuação: Os nomes dos jogadores são escritos na parte superior do tabuleiro em ordem. Ordem é geralmente determinada por atirar um dardo cada um para o bullseye com o próximo jogo em primeiro lugar. Este é um jogo que o jogo da ordem não faz diferença, todos os jogadores têm um número igual de arremessos para terminar o jogo.
O acordado número de buracos para jogar é escrito em forma para o lado esquerdo do tabuleiro (1 a 9 ou de 1 a 18). Um total de execução é mantido para cada buraco jogado e gravado ao lado do número do buraco na coluna para esse jogador. A fina "doubles" anel conta como um hole in one. A fina interior "triplos" anel conta como 2 tempos. A cunha fina entre o alvo e os triplos anel conta como 3 pancadas. A cunha de espessura entre os duplos e triplos anel conta como 4 cursos. Falta o número total contagens de 5 cursos. 5 é o pior resultado que você pode marcar em qualquer um buraco.
O jogo: O primeiro jogador começa o primeiro buraco, jogando por 1's. O jogador pode escolher para jogar um, dois ou três dardos para o buraco. No entanto muitos são lançados

dardos. O último dardo lançado é o que conta. Por exemplo, o jogador lança o primeiro dardo no fina da cunha 1 para uma contagem de 3. Un-satisfeito com essa pontuação, ele joga os restantes dois dardos no triplo e perde os inteiramente. Sua pontuação é de agora 5 para o buraco, ele não pode escolher para contar o primeiro dardo porque ele continuou jogando. Se ele tivesse ficado satisfeito com o primeiro dardo, ele pode ter mantido o escore de três e não os dardos lançados dois restantes. Os restantes jogadores jogar com o primeiro buraco no fim. Quando o jogo retorna para o primeiro jogador, o segundo buraco é jogado e 2 é o número de destino. O jogo countinues como tal até que todos os buracos 9 e 18 já foram tocadas.

GAME 23: FOOTBALL

Cada jogador escolhe um segmento, por deitar no alvo ou por a mao. Este segmento selectado é o "ponto de inicio/starting point", como ilustrado no grafico. Agora os jogadores tenham que acertar o seu "starting point", siguido o centro do alvo ate o "ponto de final/score point". Quer dizer acertando em uma" linha vertical". Importante é de acertar por ordem.

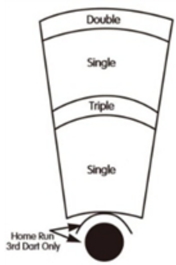


P. ex. Se escolhe um duplo 20, tem que acertar nos seguintes termos:
Starting Point: Double 20 → Große einfache 20 → Triple 20 → Kleine einfache 20 → Single Bull → Bull's Eye → Single Bull → Kleine einfache 3 → Triple 3 → Große einfache 3 → Score Point: Double 3

GAME 24: BASEBALL

Cada jogador acerta nos segmentos. A pontuacao é como como ilustrado no grafico. 3 dardos por volta. um segmento, por deitar no alvo ou por a mao. Este segmento selectado é o "ponto de inicio/starting point",.
Segmentos classificados:

Segment	**Ergebnis**
Single Segment	"Single" – 1 Base (Ein Feld)
Double Segment	"Double" – 2 Bases (Zwei Felder)
Triple Segment	"Triple" – 3 Bases (Drei Felder)
Bull's Eye	"Home Run" (*só poder ser tentado como o 3º dardo por cada volta*)



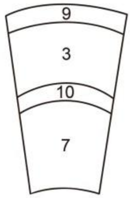
GAME 25: STEEPLECHASE

O objetivo é de acertar no segmento 20 siguindo no sentido dos ponteiros do relógio ate o segmentos 5, antes que se pode deitar o centro do alvo. O complicado é que só se usam os segmentos do anel interno triplico, ou seja a zona entre o bullseye e o anel triplo. E ainda por cima tenham que ultrapassar alguns obstáculos, que estao posicionados. Obstaculos posicionados, nos seguintes termos:

□1. obstaculo -- Triple 13 □□□3. obstaculo – Triple 8
□□2. obstaculo -- Triple 17 □□□□4. obstaculo -- Triple 5

GAME 26: BOWLING

Cada jogador escolhe um segmento, por deitar no alvo ou por a mao, para iso ve o grafico. Cuando todos escolherao um segmento, ficam dois lancamentos para marcar pontos. Cada segmento tem a sua classificacao propria, como ilustrado no grafico:



Segmente	***Pontos***
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins

Há varios regras:

1. Uma pontuacao perfeita é 200.
2. Segmentos simples nao podem ser duas vezes acertadas.
3. Por volta podem ser 20 pontos marcados, por acertar duas vezes nos segmentos.
4. Se o 1º jogador acerta o 1º dardo no segmento duplo, o 2º tambem mas o 3º erra o alvo, entao contam 10 pontos para esta volta.
5. Se o 1º jogador acerta o 1º dardo no segmento duplo, o 2º no segmento segmento simple interno/externo e o 3º no duplo, entao contam 9 pontos para esta volta
6. Se o 1º jogador acerta o 1º dardo no segmento duplo, o 2º no segmento segmentotriplo e o 3º no duplo, entao contam 19 pontos para esta volta

GAME 27: CAR RALLYING

O objeto do jogo é acertar cada seção de bordo incluído no "curso" e seja o primeiro a "cruzar a linha de chegada". A pontuação: Um dardo é lançado por cada jogador eo mais próximo o alvo joga primeiro. Os nomes dos jogadores são escritos em ordem toda a parte superior do tabuleiro e os acordados em curso está escrito abaixo do centro da placa. O "acordado curso" é o lugar onde o aspecto da imaginação do jogo vem para jogar. Os jogadores devem escolher seções alvo da diretoria para ser o "curso" e os "obstáculos". Os obstáculos são manchas de óleo, acidentes de carro, vira o pino de cabelo, etc:

Todos os obstáculos devem ser atingidos com duas pinças de modo a passá-los, enquanto as seções regulares do curso deve ser atingido apenas uma vez. Todos os elementos do curso são específicos: o dobro, o triplo das seções, a pequena cunha, a cunha grande são considerados diferentes. Somente a seção precisa do conselho de contagens listadas eo curso deve ser jogado em ordem rigorosa. Eu costumo deixar o nome de cada jogador 2 ou 3 elementos do curso mais um obstáculo. Dessa forma todos tem a oportunidade de incluir seu número favorito.

O jogo: Cada jogador tem turnos durante o curso, como descrevemos acima. Depois de todos os obstáculos têm sido concluída, a linha de chegada devem ser ultrapassados. A meta consiste em 2 bullseyes. Ou dois touros só pode ser atingido ou uma de casal.

Estratégia: A estratégia é só na forma como você escolher o curso. Tentar definir um obstáculo que é um número difícil de bater que você praticou. Não escolher algo comum, como dupla ou tripla-16-20 que todo mundo é usado para bater.

GAME 28: SHOVE A PENNY

Aqui só se usam os segmentos de 15 ate 20 e o centro do alvo e tenham que ser acertadas por ordem. Cada jogador tem que marcar 3 pontos, para seguir o segmento siguiente. Se marca mais de 3 pontos, o saldo positivo conta para o jogador siguiente. O vencedor é aquele que acerta todos os segmentos por ordem e marca 3 pontos.

GAME 29: NINE-DART CENTURY
O objetivo aqui é de chegar a uma pontuacao de 100 ou acerca-se os 100 pontos por acertar con 9 dardos. Se acertou mais dos 100 pontos (bust) perde a partida. Se todos os jogadores acertarao mais dos 100, entao ganha aquele que usou para isso poucos dardos.

GAME 30: BLUE VS. RED (Só para dois jogadores)
Est variante consiste de duas voltas. O objetive é acertar nos segmentos duplos e triplos. 1º jogador é "blue/azul" e o 2º é "red/vermelho". O 1º jogador só deita os segmentos duplos ou triplos azules e joga no sentido dos ponteiros do relógio. O 2º jogador só deita nos segmentos duplos or tiplos vermelhos. Ele comeca no segmento 20 e joga no sentido contrário aos ponteiros do relógio. Todos lancamentos fora do alvo ou que erram o alvo, esso pontos vao ser subtraido de conta propria. O vencedor é aquele que marca o maior numero de pontos.

GAME 31: GOLD HUNTING
Aqui o objetivo é encontrar "ouro". A acertar 50 pontos, juntas o ouro. È importante de acertar uma pontuacao exata como 50, 100, 150, etc. Para juntar o ouro. O vencedor é aquele que marca o maior numero de "ouro".

GAME 32: CASINO A - FLUSH
O objetivo é chegar primeiro a uma pontuacao estipulados, previamente selecionada por SELECT (260/310/360/410/460/510/560). Por cada volta o computador indica os segmentos. No inicio cada volta o aposto e sempre 10 pontos. Mas se quer apostar mais, carregue no botao BOUNCE OUT e muda por teu novo aposto. P. ex. Um aposto/bet de 20 é indicado como "b20".
Para "cobrar/cash in" o aposto/bet o numero estipulado. O acertar fora do alvo ou errar o alvo, os pontos custam o aposto. O primeiro jogador que alcançar a pontuação estabelecida, será declarado vencedor.

GAME 33: CASINO B - STRAIGHT
O objetivo é chegar primeiro a uma pontuacao estipulados, previamente selecionada por SELECT (260/310/360/410/460/510/560). Por cada volta o computador indica os segmentos. No inicio cada volta o aposto e sempre 10 pontos. Mas se quer apostar mais, carregue no botao BOUNCE OUT e muda por teu novo aposto. P. ex. Um aposto/bet de 20 é indicado como "b20".
Para "cobrar/cash in" o aposto/bet o numero estipulado. O acertar fora do alvo ou errar o alvo, os pontos custam o aposto. P. ex. O computador instrua o segmento que tens que acertar. Agora o segmento 1. Entao tu tens que marcar o 1, depois no centro do alvo e no segmento 19. O primeiro jogador que alcançar a pontuação estabelecida, será declarado vencedor.

GAME 34: CASINO C - 3-STAR
O objetivo é chegar primeiro a uma pontuacao estipulados, previamente selecionada por SELECT (260/310/360/410/460/510/560). Por cada volta o computador indica os segmentos. No inicio cada volta o aposto e sempre 10 pontos. Mas se quer apostar mais, carregue no botao BOUNCE OUT e muda por teu novo aposto. P. ex. Um aposto/bet de 20 é indicado como "b20". Aqui a dificuldade é que só se usam os segmentos de 15 – 20 e o centro do alvo. O primeiro jogador que alcançar a pontuação estabelecida, será declarado vencedor.

GAME 35: ELIMINATION
O objetivo do jogo é exceder sempre os resultados alcanzados de seu oponente. Igualmente se joga tambem con "vidas" (escolher antes de jogar). No inicio desta partida todoe tenham 3

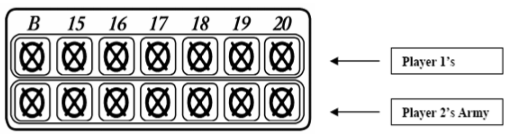
vidas. No caso de que alcancou menos, o jogador perde um "vida". O vencedor é aquele que lhe sobra ainda uma "vida".
Instrucao: O numero de "voltas" podem ser escolhido, carregado no botao SELECT entre 3 – 5.

GAME 36: HORSESHOES
Aqui só se usa o segmento 20 e o 3, au mesmo tempo representa os "horseshoe pits/cavalarica". 1º jogador deita no 20 e o 2º deita no 3. Deitam ate que um marca 15 pontos. O vencedor é aquele que chegue em primeiro os 15 pontos.

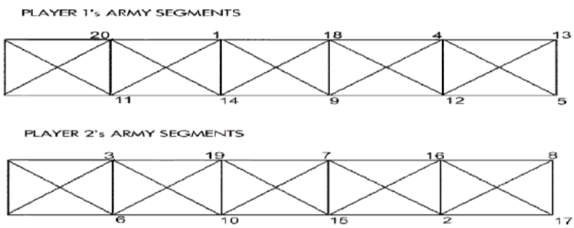
Classificacao dos pontos:
TRIPLE = 3 pontos
DOUBLE = 2 pontos
INNER SINGLE Segmento = 1 ponto
OUTER SINGLE Segmento = 0 pontos

Só o jogador que marca na sua volta o maior numero de pontos, tambem os recebe, ate ter 15 pontos.
Instrucao: O numero de "pontos estupilados" podem ser escolhido, carregado no botao SELECT entre 15 – 25.

GAME 37: BATTLEGROUND (Só para dois jogadores)
Aqui o alvo (battleground/campo de batalha) é partido é partido ao meio e nao importando a ordem. O objetivo é de destruir o "exercito" do oponente.
1º jogador é "TOP" exercito é tem que acertar os segmentos: 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, e 8.
2º jogador é "BOTTOM" exercito é tem que acertar os segmentos: 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, e 13.



Classificacao dos graus:
BATTLEGROUND DOUBLES:
• Jogadores deitam nos duplos para detruir o exercito inimigo.
BATTLEGROUND TRIPLES:
• Jogadores deitam nos triplos para detruir o exercito inimigo.
BATTLEGROUND mit GENERALS
Depois de detruir o exercito, raptas o "general" por um golo no bullseye. Mas só podes raptar lhe, quando todos segmentos inimigos sao acertados.



GAME 38: ADVANCED BATTLEGROUND
As regras sao as amesmas como no “battleground”. Mas agora encontra-se minas antipessoal encima do “campo de batalha”. As minas estao posicionadas nos segmentos inimigos de duplos e triplos. Cada jogador que acerta um segmento inimigo dupülo ou triplo, perde uma parte de seu exercito. P. ex. Deita no triplo 6, perde uma parte do exercito no segmento 11.

GAME 39: PAINTBALL
O objetivo é raptar a bandeira do inimigo. Para raptar lha tem que ser acertado o duplo bullseye. O vencedor é aquele que em primeiro rapta a bandeira ou destrui o exercito.
Classificacao dos graus (por carregando em SELECT):

- Paintball Double, jogadores tenham que acertar 3 vezes no centro do alvo, para raptar a bandeira, ou acertar no duplo para destruir o exercito.
- Paintball Triple, jogadores tenham que acertar 3 vezes no centro do alvo, para raptar a bandeira, ou acertar no triplo para destruir o exercito.

GAME 40: CAT & MOUSE (Só para dois jogadores
Est variante consiste de duas voltas. Um é o gato e o outro é um rato. O rato jogar no sentido contrário aos ponteiros do relógio e acerta primeiro no segmento 20, depois no duplo e no segmento simple. O gato tambem jogar, para apanhar o rato, no sentido contrário aos ponteiros do relógio. O gato comeca no 18, e depois só nos duplos. Se o rato consegue chager outra vez o 20, ganha a partida. Mas se o gato acerta un segmento duplo do rato, o rato é apanhado e o gato é o vencedor.

GAME 41: TIC-TAC TOE
O objetivo é ultrapassar sus resultados para receber uma cruz “X“ ou um circulo “O“em uma linha horizontal, vertical ou diagonal. Para receber a cruz/circulo o segmento tem que ser 3 vezes seguidos acertado.
Um golo no segmentos inida-se como „\“ e dois como „X“. conforme quem joga os segmentos „fechados“ e „abertos“ sao indicados como „ ⊗ ” ou „O”. olha para o grafico em baixo.

B = Bullseye

12	20	18
11	B	6
7	3	2

8. Instrucao importante:

Segmentos presados:
Ocasionalmente, pode acontecer que um dardo atirado está encravado no segmento. Isso acontece para ser executado paradas jogos e display LED mostra o segmento que é afetado em.
Uma vez que o segmento pode ser reproduzido de novo, o jogo pode ser continuado. A activação do segmento é feito através da remoção dos dardos ou a ponta (tip). Se você ainda não resolver o problema, desde que você mexer um pouco no segmento até que seja transferida novamente.

Pontas quebradas:
No meio, é possível que os picos cancelar ou até mesmo permanecer preso na placa. Gentilmente tentar puxar a ponta quebrada com um alicate ou uma pinça, retire a placa. Se isso falhar, você também pode tentar empurrar os picos através do segmento. Você pode usar um prego que é mais estreita do que o topo e empurre a ponta através do segmento. Tenha cuidado aqui que o prego não empurrar muito longe, e, portanto, não irá causar danos à electrónica. Além disso, é uma ocorrência normal que as pontas se quebrar. Este pacote, nós adicionamos um pacote de dicas de substituição. Se você trocar dicas, certifique-se que você use o mesmo tipo de dicas que veio com este alvo.

Dardos/setas/flechas:
É aconselhável usar os dardos incluídos. Use dardos outro, isso pode causar danos tanto para a eletrônica e os segmentos. Dicas de substituição estão disponíveis em lojas especializadas (produtos dardo).

Limpeza do alvo electronico:
Se você é cuidadoso com a placa, você ainda vai experimentar mais algumas competições. A poeira do seu alvo com um pano úmido. Recomenda-se utilizar um detergente suave. A utilização de produtos de limpeza ou produtos de limpeza abrasivos que contêm amónia pode provocar danos e não deve ser usada. Evite líquidos que penetram na área alvo. Isso pode levar a danos permanentes e não é coberto pela garantia.

Peças de reposição:
Para garantir o bom funcionamento do seu BULL'S ® dispositivo E dardo, aconselha-se utilizar somente peças de substituição e acessórios para o touro ® marca.
® A substituição dicas Softtip Bull Tefo X (n º 61.719) são especialmente recomendados. Estas informações estão disponíveis em lojas e permitem uma experiência de jogo ideal.

BULL'S DARTFORCE

Electronisch Dartboard
Gebruikaanwijzing
en de wedstrijd

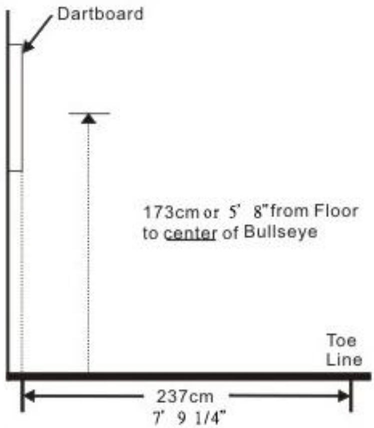
Index:

1. Uitpakken van het Speel:

Pak uw nieuwe dartbord zorgvuldig uit en zorg ervoor dat alle onderdelen aanwezig zijn. De volgende onderdelen zijn opgenomen in deze set:

- 1 Electronisch Dartboard
- Soft Tip Replacement Pack
- 6 Darts (niet gemonteerd)
- Gebruiksaanwijzing

2. Ingebruikneming met de voeding adapter ofwel de accu's



Het is een vrije ruimte nodig op een afstand van 3,048 meter tot het dartbord. U hebt de vrije keuze de horizontaale of verticaale gaten te gebruiken.
Het is alleen belangrijk dat dartbord zo op te hangen dat het midden van het bord (bullseye) 1,73 meter boven de vloer hangt. De afstand van de werplijn (oche) tot de voorkant van het dartbord bedraagt 2,37 meter. Markeert u het midden van het bord op de muur. Ook moet u de afstand tussen de gaten bemeten en op de muur markeren. Het dartbord kan worden in werk gesteld met een AC-adapter of accu's. Gebruikt de bijgevoegd accu's of de AC- adapter. Zodra het AC- adapter wordt gebruikt, de accu's moeten worden uitgenomen.

3. Functies van het dartbord (N. B. Uw dartbord heeft miesschien niet ieder functies)

POWER Knop – De knop is onderaan op de dwars verankering in de rechte kant. Verzeker u ervan dat de adapter goed aangesloten is met het stopcontact. De stopcontact is aan de zijkant beneden rechts van het bord. Ofwel u benutt accu's. Druk op de knop om de wedstrijd te beginnen of af te sluiten.

START/HOLD Knop – deze heeft twee functies:
- START te drukken, zodar u de instellingen heeft ingericht.
- Klikt u op HOLD is het mogelijk tussen de beurten de pijltjes uit te trekken.

GAME GUARD Knop – Klikt u op, naardat u de spel heeft begonnen, om een "spelslot" te activeren. Dit bedoelt dat iedere knop in hun functie is geblokkeerd. Mislukte pijltjes kunnen het spel bij aantasting van de knopjes niet beinvloeden. Om deze functie af te zetten moet u alleen weer op deze knop drukken.

BOUNCE OUT Knop – Decideert te beginn of de sensoren van het bord de pijltjes zullen rekenen, welke de poot stijf houden ("bounce out") of zullen deze als misgeworpen geldig zijn. Toen heeft u alleen maar op de knop BOUNCE OUT te drukken.

DART_OUT/SCORE Knop – Deze eigenschap is alleen terwijl het spel "01" (301, 401, etc.)te kiezen. Als de totale puntenscore onder 160 punten daalt, is het mogelijk alleen met drie pijlen zijn beurt af te sluiten. Dit kan het bord laten tonen. Het berekent uw welke gebieden moeten raak gooien. Dubbles en tripels zijn met twee danwel drie lijnen getoond, welke zich links naast de even gescoord punten oplichten (ACTUALSCORE). De eigenschap SCORE blijkt de puntenscore van iedereen.

SOUND Knop – Deze knop reguleerd het volume. Het zijn acht volumeniveaus beschikbaar.

DOUBLE/MISS Knop – Deze functie is alleen bepalend voor de spelen 301, 401, etc. Te drukken om Double In/Double Out en Master Out te activeren. N. B: Niet ieder dartbord heeft de functie MASTER OUT. Maar de eigenschap MISS is in elk spel activeert. Deze eigenschap dient doen om “misworpen” pijlen in kaart te brengen. U kunt de knop zodra drukken als de pijl buiten het doelwit raakt.

QUICKPICK Knop – Deze zijn 4 knoppen. Opdat een snel keus van de spelen is mogelijk: BIG SIX, CUT-THROAT, CRICKET and 301 501.

PLAYER/PAGE Knop – Hierbij kan het aantal spelers worden ingesteld. Erbij kan de puntenscore van iedere speler worden getoond. Een LCD dartbord slaat de puntenscore, tot acht spelers of tot vier twee teams, op. Een LED andermaal slaat de puntenscore tot 16 spelers of tot acht twee teams.

GAME Knop – Met hun kunt u een van de spelgroepje kiezen. Het verschijnt in het display.

SELECT Knop – Met deze optie kan voor iedere speler een “moeilijkheidsgraad” worden ingesteld. Vele varianten beinhouden verschillende graden. Om deze graden te bekrachtigen, druk u op de knop SELECT.

RESET Knop – Dit functie wist iedere instelling en keert terug ter intromuziek.

CYBERMATCH Knop – Hierbij zijn five verschillende graden mogelijk in te stellen. Het is een “one-man” wedstrijd tegen de computer.

Cybermatch moeilijkheidsgraden	Stufe 1 (C1)
	Professional
Stufe 2 (C2)	Expert
Stufe 3 (C3)	Gevorderde
Stufe 4 (C4)	Gevorderde beginner
Stufe 5 (C5)	Beginner

Om tegen de computer te spelen, bedien de eigenschap “Cybermatch” en druk daarna op de knop START. Zodra het spel begint, werpt de speler het eerst. Naar drie wropen, verwijdert de pijltjes en druk op de knop START, om naar de aanstaande speler te wisselen. De puntenscore van elk speler verschijnt in het display. Het “Active Score Display” verschijnt de punten, die vlak zijn geworpen (ATTEMPT LED licht schijnt). De feitelijke punten, die zijn geworpen, verschijnt tevens in het “Active Score Display” (RESULT LED licht schijnt).

Nadat de computer hun beurt voltooid, schakelt het bord automatisch voor de speler over. De wedstrijd is afgelopen, als een speler wint. VEEL GELUK!

4. Electronisch dartbord: Werking

1. Druk op de knop **POWER** of de positie ON (|) om de wedstrijd te beginnen of af te sluiten.
2. Druk zolang op de knop **GAME** totdat de gewenste spel op het display verschijnt – of u bedient de QuickPick knoppen.
3. Druk op de knop **DOUBLE** om aan het begin of einde van een wedstrijd occasionele instellingen te maken. Dit kan voor of tijdens een wedstrijd worden ingesteld (alleen

spelgroupje 301 – 901).

4. Druk op de knop **PLAYER** om het aantal speler aan te geven. Twee speler zijn als standaard ingesteld of u drukt de optie CYBERMATCH.
5. Druk op de knop (ros) **START/HOLD** om de wedstrijd instellingen te bevestigen en te beginen.
6. Als alledrie dartpijlen worden geworpen, wijst een stem u aan de pijltjes te verwijderen ("remove darts") zonder de puntenscore te beinvloeden. Zodra iedere pijl is weggehaald, drukt u op de knop **START** om de volgende speler laten gooien. Ook de stem noemt diegenen die aan hun beurt zijn. Verder wordt de volgorde aangegeven door enkelinge oplichten van de nummers van de spelers (Player Indicator Light, 1-16)

5. De aanwijzingen voor het behandelen van het electronisch dartbord

1. Gebruik nooit de punt/point van metaal – pijlen met stalen punt veroorzaken enorm schade en vernielen de stroomkring, alsook de elektronica.
2. Probeer niet veel kracht voor jouw worp te gebruiken – Met te veel kracht kunt je jouw soft-tip darts breken en defecten op het bord veroorzaken.
3. Draai de pijlen prudent met de klok mee – Mitsdien is het makkelijker de pijlen uit het bord te extraheren en erbij nog om een lange houdbaarheid van de punt ("tips") te garanderen.
4. Gebruik uitsluitend het bijgeleveerd AC voeding adapter. Als je een andere gebruikt kunt je misschien defecten op de elektronica veroorzaken ofwel een elektrische schok krijgen.
5. Nem de batterijen uit, als je het bord met de AC voeding gebruikt. Daardoor kunt je misschien de gebruiksduur van de batterijen verlengen.
6. Let op, dat geen enkele vloeistoffen in het bord vloeien. Gebruik ook geen ontvetters, (ammoniak) geen detacheurs of andere chemicaliën. Deze kunnen het bord beschadigen.

6. Game Content

1	301	**11**	Big Six	**21**	ShangHai	**31**	Gold Hunt
2	Cricket	**12**	Overs	**22**	Golf	**32**	Cas-A
3	Scram	**13**	Unders	**23**	Football	**33**	Cas-B
4	Cut Throat	**14**	Count Up	**24**	Baseball	**34**	Cas-C
5	Eng Cri	**15**	High Score	**25**	Steeple chase	**35**	Elimination
6	PK-Cri	**16**	Round Clk	**26**	Bowling	**36**	Horse She
7	Low-Cri	**17**	Killer	**27**	Car Rally	**37**	Warfare
8	Adv-Cri	**18**	Doub DN	**28**	Shove Pen	**38**	Adv War

9	Shooter	**19**	41	**29**	Nine Darts	**39**	Paintball
10	Trapshoot	**20**	All Fives	**30**	G & R	**40**	Fox Hunt
						41	Tic-Tac-Toe

7. Spelregels

GAME 1: 301
Dit is het meest voorkomende speltype. Bij dit speltype is de bedoeling met 3 darts een zo hoog mogelijke score te werpen en deze van het start score af te trekken. Aan het einde heeft diegene gewonnen die het eerste op nul komt. Het start score is afhankelijk van het gekozen speltype. Heeft iemand meer geworpen dan de vereiste punten, om exact op nul uit te komen, wordt dit gezien als "Bust". Dit bedoelt het restant (puntenscore) blijvt bestaan. Bijvoorbeeld een speler heeft nog maar 32 punten, om het spel af te sluiten. Nou gooit hij de 20, 8 en de 10 (totaal 38), dus blijvt de restant van 32 punten voor zijn volgende beurt bestaan. Om het voordeliger te maken kunt u voor verschillende varianten kiezen.
U kiest de optie “DOUBLE” als u de knop drukt. Het meest voorkomend optie is “Double out”. Het LED display laat de actuele instellingen zien.

• *Double In* – Het aftrekken van de start totaalscore begint eerst, als een speler een willekeurig dubbel vakje gooit
• *Double Out* – Hierbij moet een speler een dubbel vakje gooien om het spel af te sluiten.
• *Double In und Double Out* – Voor het aftrekken is het altijd belangrijk een dubbel vakje te gooien. Ofwel aan het begin of aan het einde van elk beurt.
• *Master Out* – Om een wedstrijd af te sluiten moeten de dubble of triple vakjes worden gegooid

De optie “dart-out” kan alleen maar bij de “01” spelen worden gebruikt. Verder heeft het een speciale functie. Daalt de puntenscore under 160 wordt automatisch een “worp” adviseur ingeschakeld. Door drukken op de knop **DART OUT** worden de vorstellen weergegeven (worpen) om exact op nul uit te komen. Dubbles en tripels zijn met twee danwel drie lijnen getoond, welke zich links naast de even gescoord punten oplichten (ACTUALSCORE).

GAME 2: Cricket
Het is een strategisch spel zowel voor gevorderde als voor beginners. Hierbij is het doel iedere vooringegeven gebieden als eerste te gooien, dus “dicht” gooien, voordat de opponent zo hoog mogelijk score bereikt.

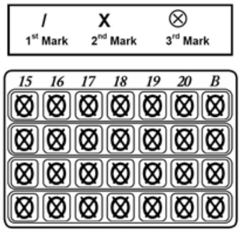
Alleen maar de cijfers 15 tot en met 20 en de Bull’s eye (buiten-/binnenring) worden gebruikt. Elk speler moet een cijfer drie keer raken, dus dicht gooien/close. Als een speler heeft een gebied dicht gegooid, gaat hij over toe de volgende. Wanneer alle speler alle getallen hebben dicht gegooied, kan op deze getal geen punten meer worden bereikt. De punten kunnen in willekeurige volgorde worden “geopend” of “gesloten”. Het is alleen belangrijk drie keer op de getallen (genummerde gebieden) te raken.

Drie keer raken, bedoelt:

Een hit in de triple zone, telt drievoudig
Een hit in de dubble zone, telt tweevoudig
Een hit in de simpel zone, telt eenvoudig

Winnen – De winnaar is degene die als eerste alle getallen heeft dichtgegooid en de meeste punten heeft. Als een speler alle getallen heeft dichgegooid, maar met hun punten staat achter, kan hij alleen punten garen door raken op de „geopend“ cijfers. Complementeert een speler niet hun getallen, voordat de opponent alle getallen dicht gooit, wint de opponent. De wedstrijd gaat voort tot elke getallen worden dichtgegooid.

GAME 2-1: NO-SCORE CRICKET
(SELECT, te drukken, als **Cricket** in het display verschijnt).
De bedoeling van dit versie is alle getallen (15 – 20 en de Bull’s eye) zo vaak mogelijk te sluiten. In tegenstelling tot de LCD modellen, die deze versie als speparaat spel anbieden, zijn bij de LED modellen de versies Cricket en No-Score-Cricket als een spel beschikbaar. N. B. Als alleen een speler speelt, is automatisch de spel No-Score-Cricket activeerd.



Cricket Scoring Display (geldt voor alle cricket varianten)
Voor deze spel varianten is een speciale display gebruikt, om de stand van een spel tijdens een cricket wedstrijd aan te geven (Staus light). Het display gebruikt traditionele teken, om punten op te nemen, zoals een kruis X en een kring O. Het verschijnen telkens drie lichten binnen het geraakte getal (15 – 20, en Bull’s eye). Voorzover een dubble of triple vakje is gegooid, schijnen twee, c.q. drie lijnen, naast de straks gescoorde punten (ACTUALSCORE).

GAME 3: SCRAM (Alleen voor twee spelers)
Is een variant van cricket. Het bestaat uit twee beurten. Per beurt hebben de spelers verschillende doelstellingen. In de eerste beurt: probeert de eerste speler alle getallen dicht te gooien. Terwijl probeert de tweede speler zoveel punten mogelijk te scoren, op diegene gebieden, die de eerste niet heeft dichtgegooid. Als alle gebieden worden dicht gegooid, is de eerste beurt afgesloten. In de tweede beurt: heeft elk speler een omgekeerd funtcie. Nou gooit de tweede speler en de eerste scoort de punten. De speler met het hoogst aantal punten, heeft gewonnen.

GAME 4: CUT-THROAT CRICKET
Hierbij gelden de standaardregels van cricket met een uitzondering. Dit bedoelt, als een speler een getal heeft dicht gegooid, krijgt ieder speler de punten toegekend behoudens de werper. Het doel is het, het lage aantal punten te scoren.

GAME 5: ENGLISH CRICKET (Alleen voor twee spelers)
Ook is dit spel een versie van cricket. Waarbij de pijl nauwkeurig geworpen moet worden. Het bestaat uit twee beurten. In elk beurt hebben de spelers verschillende doelen. In de eerste beurt probeert speler 2 de Bull’s eye te raken – het doel: 9 hits gooien, om hun beurt af te sluiten. Dubble Bull (Bull’s eye) telt voor twee treffers. Elk worp, dat niet de dubble bull raakt, wordt speler 1 toegekend. Voorbeeld: raakt speler 2 tijdens hun beurt de 20, de (single) bull en de 7, wordt hem een bull’s eye van de benodigde negen afgetrokken. Zodoende krijgt speler 1 27 punten. Speler 2 moet nauwkeurig de bull’s eye treffen.
Ondertussen haalt speler 1 in de eerste beurt zoveel mogelijk punten. De dubbles en triples

tellen respectievelijk dubbel of triplo van de waarde. Om punten te scoren moet speler 1 tenminste over 40 punten telkens van beurt (drie darts) halen. Alleen de punten die 40 overtreffen, worden speler 1 toegekend. Dus speler 1 moet precies iedere gebieden, ook de bull's eye treffen. Alle treffer van speler 1 op de bull's eye worden speler 2 afgetrokken. Als speler 2 maar de benodigde 9 bulls eye heeft getroffen is zijn beurt voltooid. In de tweede beurt ruilen zich de rollen van de spelers. De winnaar is degene, die achter twee beurten, de meeste punten heeft.

GAME 6: PICK IT CRICKET
De computer geeft u de segmenten touvallig aan. Deze moet je dus gooien (6 toevallig rondjes)

GAME 7: LOW PITCH CRICKET
Bij deze vorm moet je alleen maar de segmenten 1, 2, 3, 4, 5, 6 en de bullseye "sluiten". Alles andere is gelijk "cricket".

GAME 8: Gevorderde CRICKET
Deze spelvorm is voor de gevorderde spelers ontwikkeld. De moeilijkheid hierbij is dat **alleen maar de genummerde gebieden** (20, 19, 18, 17, 16, 15 en de bulls eye) **dicht gegooid** worden **door treffen in het dubble of tripple vakje**! Dubbles tellen eenvoudig en de triples tellen tweevoudig. Bulls eye heeft dezelfde waarde gelijk het standaard cricket. De winnaar is diegene die ten eerste de meeste punten heeft gescoord.

GAME 9: SHOOTER
In dit spelvorm kunnen de spelers haar talenten ontplooien. Omdat de computer willekeurig de benodigde gebieden noemt, die de speler heeft te raken. De genummerde gebieden (scoring segments) zijn op het display opgelicht (rechts naast het ACTUALSCORE display).

Punten beoordeling van de enkelingen segmenten:

Single = 1 punt   Double = 2 punten   Triple = 3 punten   Single Bullseye = 4 punten
Double Bull's Eye (Inner Bull) = 4 punten   Single Bull (Outer Bull) = 2 punten

De winnaar is diegene die als eerste de meeste punten aan het einde heeft gescoord.

GAME 10: TRAPSHOOT
Hierbij moet je drie segmenten, die bepaald worden van de computer. De speler moet binnen 15 secunden met 3 dards op de 3 segementen gooien. N. B. Het aantal van "secunden" is met een simpele druk op de knop SELECT vrij verkiesbaar.

GAME 11: BIG SIX
Het lijkt op het basketbal "HORSE", waarbij een speler een worp voordoet, welk de andere speler moet nadoen. Bij mislukken krijgt de speler een "H" enz. tot hij uiteindellijk het woord "HORSE" is compleet. Voordat het spel kan beginen, wordt door drukken op de knop SELECT het aantal leven ingesteld. Een treffer op de single 6 openen de wedstrijd. Toch moet de speler binnen hun beurt met drie darts een keer de single 6 treffen, om hun "leven" te beveiligen. Nadat het actuel doel (single 6) is getroffen, bepaald de volgende worp het doel voor de opponent. Als speler 1 tussen hun beurten de single 6 niet raakt, boet hij een "leven" in. Ook de perspectief voor hun opponent een doel te bepaalen is belemmerd. Vervolgens als speler 2 de 6 raakt kan hij een gebied voor speler 1 op het bord bepaalen. Singles, doubles alsook triples tellen eenvoudig.

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk “leven” te betwisten. Verder is het doel dat spel te verzwaren door bepalen van moeilijke segmenten, bijboorbeeld bemoielijken met de segmenten: bulls eye of triple 20. De winnaar is diegene die aan het einde nog een “leven” overheeft.

GAME 12: OVERS
Het is de bedoeling altijd een hoger uitkomst (score van drie darts) te scoren. Aan het begin wordt het aantal „leven“ ingesteld (druk op SELECT). Scoort een speler minder dan hun voorafgaande score of gaat gelijk op, bout hij een „leven“ in. Elk verlies (leven) verschijnt op het display rechts (via oplichten). De winnaar is diegene die aan het einde nog een “leven” overheeft.

GAME 13: UNDERS
In tegenstelling met het spel „Overs“ moet de speler altijd beneden zijn voorafgaande score blijven. Het spel begint met het hoogst score van 180 punten. Zodra een speler meer dan zijn voorafgaande score haalt, bout hij een “leven” in. Elk worp buiten het bord met inbregrip van bounce out krijgt als straf 60 punten toegekend (aan het eind van elk doorloping). De winnaar is diegene die aan het einde nog een “leven” overheeft.

GAME 14: COUNT-UP
De bedoeling is om met 3 darts een vastgelegde score te halen. Aan het begin kunt u de stand van de punten instellen en ermee vastleggen. Iedereen probeert dan een zo hoog mogelijke score te werpen. Doubles en triples blijken zich in getallen. Dit bedoelt, een worp op de triple 20 verschijnt als getal 60. De verzamelde punten verschijnen op het LED display. N. B. U kunt over de vastgelegde stand van punten bepalen.

GAME 15: HIGH SCORE
De bedoeling is binnen 3 beurten met 9 darts een zo hoog mogelijke score te werpen. Doubles en triples blijken zich in getallen.

GAME 16: ROUND-THE-CLOCK
Hierbij moet iedere speler proberen zo snel mogelijk de getallen in volgorde 1 tot met 20 en de bull’s eye per doorloping drie darts. Als het juiste segment is geraakt, gaat je de volgende segmenten treffen. De winnaar is degene die als eerste alle getallen heeft in volgorde gegooid. Op het display verschijnt de volgorde van de segmenten.

Indeling van de schakering, zus en zo:
- *ROUND-THE-CLOCK 1 – Spel start met het segment 1(r01)*
- *ROUND-THE-CLOCK 5 - Spel start met het segment 5 (r05)*
- *ROUND-THE-CLOCK 10 - Spel start met het segment 10 (r10)*
- *ROUND-THE-CLOCK 15 - Spel start met het segment 15 (r15)*

ROUND-THE-CLOCK Double – Een speler moet de double segmenten in volgorde (1 t/m 20 en de bull’s eye) gooien

- *ROUND-THE-CLOCK Double 1 – Spel begint met de Double 1(d01)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 5 – Spel begint met de Double 5 (d05)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Spel begint met de Double 10 (d10)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Spel begint met de Double 15 (d15)*

ROUND-THE-CLOCK Triple - Een speler moet de triple segmenten in volgorde (1 t/m 20 en de bull’s eye) gooien.

- *ROUND-THE-CLOCK Triple 1 – Spel begint met de Triple 1 (t01)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Spel begint met de Triple 5 (t05)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Spel begint met de Triple 10 (t10)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Spel begint met de Triple 15 (t15)*

GAME 17: KILLER

Hierbij is het doel je tegenstander te killen ofwel uit te gooien. Het getal dat je moet gooien wordt bepaald door met je zwakke arm op het bord te gooien. Elk speler heeft nou een individuele getal. Ervoor verschijnt op het display “SEL”.

Bij killers is het de bedoeling hun eigene double segmenten te treffen. Als dit lukt bent u de “killer” voor het hele spelverloop. Verder is de bedoeling nu de double segmenten van de opponent te treffen, zolang tot hun “leven” opgebruikt is. De winnaar is diegene die aan het einde nog een “leven” overheeft.

Ingewikkelder wordt de wedstrijd door middel van verschillende schakeringen van moielijkheden. Het zijn drie treden beschikbaar: Double 3, Double 5 und Double 7. Hierbij is alleen diegene „killer“ die de respektievelijke double segmenten raakt.

N. B. Het aantal van “leven” is met een simpele druk op de knop SELECT tussen 7 – 14 vrij verkiesbaar. Ook is de lastige variant door middel van SELECT (Double 3,5 en 7) verkiesbaar.

GAME 18: DOUBLE DOWN

Iedereen begint met 40 punten. Het doel is in elk beurt zoveel mogelijke treffers te halen. Beurt 1: hij moet op het segment 15 werpen. Als het niet lukt, wordt de puntenstand halveert (hier: 40 punten). Maar bij gelukken worden de behaalde punten ter actuel punten toegekend.

In de volgende beurt wordt dan op de 16 gegooid. Iedereen moet de getallen in volgorde 1 tot met 20 en de bull’s eye treffen (op de onderstande grafiek). Het display blijkt ook het gevergd segment. De winnaar is degene die de meeste punten heeft gescoord.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Player 1										
Player 2										

Any Double

Any Triple

GAME 19: FORTY ONE

Dit variant heeft iets dergelijks behalve de volgorde. Deze is omgekeerd vanaf 20 t/m 15 en de bull’s eye. Ten tweede kenmerk is dat aan het eind van het spel een extra beurt (“round 41”) toegevoegd is. Erbij moeten de spelers met 3 darts, exact op de punten van 41 uit komen. Als het niet lukt, halveert zich de puntenstand.

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

Any Double

Any Triple

“41” Round

GAME 20: ALL FIVES
Hierbij wordt het hele bord gebruikt. Met elk beurt van 3 darts moet de speler proberen een puntenstand scoren, welk is deelbaar door 5. Iedere "5" telt 1 punt.
Bv.: In een beurt: 10, 10, 5 = 25 punten. Dus de speler krijgt 5 punten toegekend, omdat 25 gedeeld door 5 is 5. Mislukt u, dus niet door 5 deelbaar, krijgt hij geen enkele punten. Bovenal moet het laatste dart in de telbare segmenten raken. Als het buiten het bord (catch ring area) landt of het bord verzuimt, krijgt hij ook geen enkele punten. Ook niet als de eerdere worpen een deelbare getal door 5 opleveren. Een vrijwillig miswerpen ("tanking") is ermee te voorkomen. De winnaar is diegene, die als eerste een puntenstand van 51 "5/Fives" heeft gehaald.

GAME 21: SHANGHAI
Hierbij moeten de speler afwisselend met 3 darts op de segmenten 1 t/m 20 raken. Het doel is zoveel punten mogelijk op de juiste segment met 3 darts te scoren. De winnaar is diegene, die achterna worpen op iedere 20 segmenten een zo hoog mogelijke score heeft gehaald.

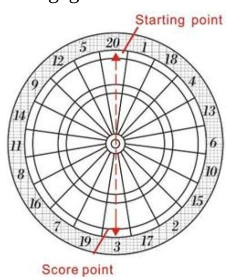
Instelbare schakeringen van moielijkheden:
• *SHANGHAI 1 – Spel begint op het segment 1 (01)*
• *SHANGHAI 5 – Spel begint op het segment 5 (05)*
• *SHANGHAI 10 - Spel begint op het segment 10 (10)*
• *SHANGHAI 15 - Spel begint op het segment 15 (15)*

Verder kunt u met de "**Super Shanghai**" versie het spel verzwaren. Alleen de doubles en triples zijn te raken.

• SUPER *SHANGHAI 1 – Spel begint op het segment 1 (S01)*
• *SUPER SHANGHAI 5 - Spel begint op het segment 5 (S05)*
• *SUPER SHANGHAI 10 - Spel begint op het segment 10 (S10)*
• *SUPER SHANGHAI 15 - Spel begint op het segment 15 (S15)*

GAME 22: GOLF
De bedoeling is in een beurt van 9 tot 18 "holen" met de laagste punten af te sluiten. De "Champioinship cours" bestaat uit "Par 3 holen", "Par 27" met 9 holen en "Par 54" met 18 holen.
De segmenten 1 t/m 18, schetsen telkens de "holen". Een speler moet drie treffers mit drie darts maken, om tot het naast hol te gaan. Double en tripple vakjes beinvloeden de puntentelling en oorloven het "hol" met minder worpen/slagen af te sluiten. Bv. U raakt de triple segment dan is het "hol" met een slag afgesloten. Dit noemt zich "Eagle". Voor een "Holes Out" moet u alleen maar een hol drie keer gegooid hebben, dus het segment gesloten. De output van de stem zeggt duidelijk, welke speler aan de beurt is en welke segment moet worden gegooid. Als u zonder toon speelt let op het display.

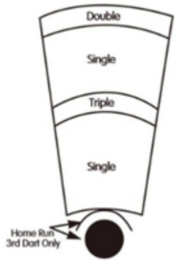
GAME 23: FOOTBALL
Hierbij worden de segmenten willekeurig gekozen. Iedereen heeft ermee hun "persoonlijke" startpunt bepaald.
Zoals op de onderstande grafiek moet de speler in hun beurt vanaf de "starting point", door de bulls eye tot het "score point" raken. Als hij het met succes heeft doorlopen, heeft hij de wedstrijd gewonnen. Het display slaat de stand van de spel op en blijkt de benodigde segmenten. Steeds voldoen aan de



volgorde:

Starting Point: Double 20 → Grote simpele 20 → Triple 20 → Kleine simpele 20 → Single Bull → Bull's Eye → Single Bull → Kleine simpele 3 → Triple 3 → Grote simpele 3 → Score Point: Double 3

GAME 24: BASEBALL
Een spelvorm met 9 "Innings" (beurten). Iedereen werpt 3 darts per inning". De segmenten zijn ingedeeld, zoals op de grafiek.



Segment	**Ergebnis**
Single Segment	"Single" – 1 Base (Een vak)
Double Segment	"Double" – 2 Bases (Twee vakken)
Triple Segment	"Triple" – 3 Bases (Drie vakken)
Bull's Eye	"Home Run" *(Kans: elke beurt alleen maar met de derde dart te bereiken)*

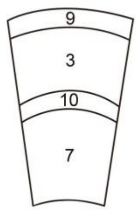
Het doel is het zoveel mogelijke "runs/lopen" in elk "inning/beurt" te scoren. De winnaar is degene die aan het einde de meeste "runs/lopen" heeft.

GAME 25: STEEPLECHASE
Het doel van deze steeple chase is het als eerste het "track/vak" te doorlopen om de "race" te winnen. De "track" start op het segment 20 en gaat met de klok mee tot het segment 5. Daarna kan de bulls eye worden gegooid. Alleen de binnenring mag worden gegooid. Dus het gebied tussen de bulls eye en de tripple ring.
En zoals ook bij de steeple chase, zijn enige obstakels op de weg naar de overwinning. De obstakels (fence) worden als volgt in hun positie geplaatst:

□1. fence -- Triple 13
□□2. fence -- Triple 17
□□□3. fence – Triple 8
□□□□4. fence -- Triple 5

GAME 26: BOWLING
Deze variant eist een precies werpen van zijn spelers, om zo hoog mogelijk punten te scoren. Hierbij worden de segmenten ook willekeurig gekozen (door een worp of manuaal). Iedereen heeft ermee een individueel "alley/vak" bepaald. Kijk hiertoe op de nevenstaande grafiek. Is er een „alley" gekozen, kunt je met de verblijvende 2 worpen de punten, c. q. zgn. "pins" scoren. Ieder segment heeft een bepaalde waardering:

Segmente	***Punten***
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins



Het zijn meerdere regels voor dit versie aanwezig:
1. De perfect puntenstand bedraagt 200.
2. Binnen een frame/beurt mogen de single segmenten niet worden twee keer geraakt. Indien je treft, telt de worp niet (0 pins). **Tip:** om 10 pins te halen, moet je in elk beurt elk single segment raken.
3. Per "frame" kunnen 20 pins worden gehaald, als u de triple segmenten dubbel raakt.

4. Voor het geval dat de eerste dart in het double segment gooit, de tweede ook, maar de derde dart het bord compleet verzuimt, kunnen 10 pins worden toegekend.
5. Voor het geval dat de eerste dart in het double segment, de tweede in de buiten of binnen simpel segment en de derde de double gooit, kunnen 9 pins worden toegekend.
6. Voor het geval dat de eerste het double segment, de tweede het triple en de derde het double segment gooit, kunnen 19 pins worden toegekend.

GAME 27: CAR RALLYING

Hierbij is het mogelijk zoveel obstakeles op de "race track" (racecircuit) te plaatsen. Daarentegen moet zij een langte van 20 vertoont. Hierbij worden de segmenten insgelijks willekeurig gekozen (door een worp of manuaal). Opmerking: Om niet voortijdig af te treden, moet je exact en precies jouw segmenten treffen. Worpen die in het outer single segment raken, verschijnen met een lijn (links boven) welke zich links naast de even gescoord punten oplichten. Worpen in het inner single segment, verschijnen met een lijn (links onderaf), welke zich links naast de even gescoord punten oplichten.
Nadat de racetrack is bepaald, kunt u de "rallye" met een druk op de knop START beginen. De winnaar is degene die als eerste de racecircuit met succes heeft doorlopen.

GAME 28: SHOVE A PENNY

In deze versie worden alleen maar de segmenten 15 t/m 20 en de bulls eye gebruikt. Single segmente tellen 1 punt, doubles tellen 2 en triples tellen 3 punten. Elk speler moet de gebieden in volgorde gooien met de bedoeling in elk gebied 3 punten te scoren, om ter volgende gebied over te stappen. Scoort een speler meer dan de gevergde drie punten, krijgt het overshot zijn opponent toegekend.
De winnaar is diegene die het redt op iedere segmenten drie punten te scoren.

GAME 29: NINE-DART CENTURY

Hierbij gaat het daarom, 100 punten te scoren of deze naar 3 beurten met 9 darts te benaderen. Scoort hij meer dan de 100 punten ("bust"), heeft hij de spel ingebout. Doet dit iedereen, is diegene de winnaar met de minst van de 100 punten. Als iedereen maar de 100 punten haalt, is diegene winnaar die het minste aantal darts gebruikt heeft

GAME 30: BLUE VS. RED *(Alleen voor twee spelers)*

De eerste speler is "blue" en de tweede is "red". de bedoeling voor de eerste speler is alleen de blauwe double en triple segmenten in wijzerzin te gooien. De tweede speler gooit tegen de klok in en raakt alleen maar op de roode double of triple segmenten, beginnend bij 20. Als je de segmenten niet raakt, scoort je ook geen enkele punten, maar gaat een segment verder.
Opmerking: elke gescoorde worpen op het double/triple segment rekenen mee. De punten, die door het raken van een verkeerd of vijdelijk gebied ontstaan worden van de eigen punten afgetrokken. De winnaar is diegene, die aan het einde de meeste punten heeft gescoord.

GAME 31: GOLD HUNTING

Hierbij moeten de spelers het "goud" potten en verzamelen. Een keer goud telt 50 punten. Je accumuleert het goud alleen met een exact worp, waarbij je exact op de punten 50 of 100, 150, etc., binnen jauw beurt, moet uit komen. Insgelijks kunt je ook bij jauw opponent het goud stelen. De winnaar is diegene, die het meeste goud heeft gehaald.

GAME 32: CASINO A - FLUSH

Bij dit speltype is de bedoeling als eerste de vooraf gekozen puntenstand te halen. Met een druk op SELECT kiest je de punten uit (260/310/360/410/460/510/560). Dus het start score is

afhankelijk van het gekozen speltype.
Hierbij gaan de spelers een weddenschap aan. De inleg “bet” bedraagt 10 punten. Met een simpele druk op de knop BOUNCE OUT mag ter begin van een beurt de “bet” worden veranderd, bv. op na 20, 30, 40 ... 90 punten. Bv. als inleg (bet) van “20” verschijnt op het bord “b20”, bovendien bepaald het dartbord die segmenten, welke de speler moeten raken. Voor elk beurt moeten de spelers hun inleg aangeven en instellen, omdat de inleg automatisch op de 10 punten terug valt. Je kunt jauw “bet” inwisselen (“cash in”) terwijl de bepaalde gebieden zijn getroffen.
Raakt de eerste pijl het single segment (“push”) worden geen punten toegekend. Maar als de eerste pijl in het vooraf bepaalde double of triple segment raakt, tellen de punten eenvoudig of dubbel. Voor de verblijvende 2 worpen, die het segment single, double of triple raken, tellen de punten derhalve simpel, dubbel of triplo. Het segment scoring display blijkt die gebieden die zijn getroffen. Misworpen, buitenaf het bord kosten de vooraf bepaald inleg. De speler die als eerste als eerste de vooraf gekozen puntenstand haalt, heeft het spel gewonnen.

GAME 33: CASINO B - STRAIGHT
Ook hier is de bedoeling als eerste de vooraf gekozen puntenstand te halen. Met een druk op SELECT kiest je de punten uit (260/310/360/410/460/510/560). Dus het start score is afhankelijk van het gekozen speltype.
Hierbij gaan de spelers een weddenschap aan. De inleg “bet” bedraagt 10 punten. Met een simpele druk op de knop BOUNCE OUT mag ter begin van een beurt de “bet” worden veranderd, bv. op na 20, 30, 40 ... 90 punten. Bv. als inleg (bet) van “20” verschijnt op het bord “b20”, bovendien bepaald het dartbord die segmenten, welke de speler moeten raken. Voor elk beurt moeten de spelers hun inleg aangeven en instellen, omdat de inleg automatisch op de 10 punten terug valt. Je kunt jauw “bet” inwisselen (“cash in”) terwijl de bepaalde gebieden zijn getroffen. Raakt de eerste pijl het single segment (“push”) worden geen punten toegekend. Maar als de eerste pijl in het vooraf bepaalde double of triple segment raakt, tellen de punten eenvoudig of dubbel. **Op dat punt aanbeland is er een nieuwe module.**
Hierbij wordt het gehele bord gebruikt. Bv. het display wendt voor het segment 1 te raken. Dus de speler moet, nadat het segment 1 is getroffen, de bulls eye treffen en dan het segment 19 gooien. Op het ACTUALSCORE display verschijnt het gewenste segment. Voor de verblijvende 2 worpen, die het segment single, double of triple raken, tellen de punten derhalve simpel, dubbel of triplo. Het segment scoring display blijkt die gebieden die zijn getroffen. Misworpen, buitenaf het bord kosten de vooraf bepaald inleg. De speler die als eerste de vooraf gekozen puntenstand haalt, heeft het spel gewonnen.

GAME 34: CASINO C - 3-STAR
Ook hier is de bedoeling als eerste de vooraf gekozen puntenstand te halen. Maar om punten te scoren is het belangrijk minstens 3 treffes op de segmenten te halen. Met een druk op SELECT kiest je de punten uit (260/310/360/410/460/510/560). Dus het start score is afhankelijk van het gekozen speltype.
Alleen maar de segmenten 15 t/m 20 en de bulls eye worden bij dit spelvorm gebruikt. Ter begin van een beurt vertoont het segment scoring display de gewenste segmenten door balken.
De inleg “bet” bedraagt 10 punten. Met een simpele druk op de knop BOUNCE OUT mag ter begin van een beurt de “bet” worden veranderd, bv. op na 20, 30, 40 ... 90 punten. Bv. als inleg (bet) van “20” verschijnt op het bord “b20”, bovendien bepaald het dartbord die segmenten, welke de speler moeten raken. Voor elk beurt moeten de spelers hun inleg aangeven en instellen, omdat de inleg automatisch op de 10 punten terug valt. Je kunt jauw “bet” inwisselen (“cash in”) terwijl de bepaalde gebieden zijn drie keer getroffen. Ook een treffer in het triple segment opent (“opens”) de puntentelling (telt triplo). De speler raakt hun “bet” kwijt als hij

niet de gebieden drie keer gooit. De speler die als eerste als eerste de vooraf gekozen puntenstand haalt, is de winnaar.

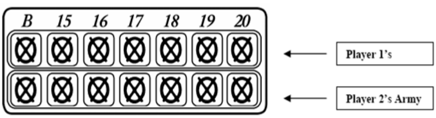
GAME 35: ELIMINATION
De bedoelingis hun opponent te elimineren (“eliminate”). Elk speler moet met drie darts een hogere resultaat als de voorafgaande speler, scoren. Iedereen heeft drie “leven”. Als je niet meer dan jauw opponent scoort of scoort misschien gelijk, boet je een leven in. De winnaar is diegene die aan het einde nog een “leven” overheeft. N. B. Het aantal van “leven” is met een simpele druk op de knop SELECT tussen 3 – 5 vrij verkiesbaar.

GAME 36: HORSESHOES
Hierbij worden alleen maar de segmenten (“paardenstallen”) 20 en 3 gebruikt. Speler 1 raakt alleen het segment 20 en speler 2 het segment 3. Per beurt worden de punten accumuleert. Winnaar is diegene, die als eerste 15 punten heeft gescoord (afhankelijk van het vooraf gekozen waard).
Puntentelling:

TRIPLE vak = 3 Punkte	DOUBLE vak = 2 Punkte
INNER SINGLE segment = 1 Punkt	OUTER SINGLE segment = 0 Punkte

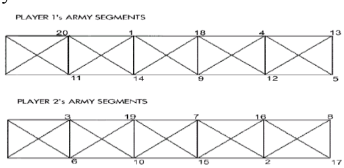
Bv.: Speler 1 scoort 3 punten en speler 2 scoort 1 punt, dus alleen punten van speler 1 rekenen mee. Dus altijd moet je meer als jauw opponent scoren om punten te krijgen.
N. B. Het aantal van de “start score” is met een simpele druk op de knop SELECT tussen 15 – 25 vrij verkiesbaar.

GAME 37: BATTLEGROUND (Alleen voor twee spelers)
Hierbij wordt het bord (“slagveld”) in twee helften halveert. De winnaar is diegene, die iedere segmenten (“krijgsmacht/armies”) van zijn opponent heeft getroffen. Je hoeft daarbij geen volgorde in acht te nemen.
Speler 1 is de “TOP” krijgsmacht en gooit op de onderaan segmenten van het bord. Hij moet volgens de segmenten 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, en 8 raken.
Speler 2 is de „BODEM“ krijgsmacht en gooit op de bovenstaande segmenten van het bord. Hij moet volgens de segmenten 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, en 13 raken.



Indeling van de schakering, zus en zo:
BATTLEGROUND DOUBLES:
• Speler werpen op het double segment, om de vijdelijk krijgsmacht kapot te maken.
BATTLEGROUND TRIPLES:
• Speler werpen op het triple segment, om de vijdelijk krijgsmacht kapot te maken.
BATTLEGROUND mit GENERALS
Nadat de krijgsmacht is overwint, dus iedere vijdelijk segmenten zijn getroffen, moet de “generaal” worden ontvoert. Ervoor moet je de bulls eye treffen.

Het display blijkt de „krijgsmachtsegmenten” (army segments). Als een krijgsmacht wordt getroffen, gaat het bijhorende licht uit.



GAME 38: ADVANCED BATTLEGROUND
Op het "slagveld" zijn nou landmijnen. Deze zijn telkens in de double en triple segmenten geplaatst. De spelers moeten de landmijnen omzeilen.
Elk speler die de vijdelijke doubles en triples raakt, boet hij een deel van zijn "krijgsmacht" in.
Bv. gooit speler 1 de triple 6, boet hijn zijn "krijgsmacht" op het segment 11 in.

GAME 39: PAINTBALL
Om het spel te winnen kann de vijdelijk gebieden worden getroffen of je kunt de vijdelijk vlag ontvoeren. Je moet drie keer de bulls eye raken, om de vlag te veroveren. Treffers worden tijdens het spel opgelopen.
Verschillende schakeringen van moielijkheden kunt je met een simpele druk op de knop SELECT vrij kiezen.
Indeling van de schakering, zus en zo:

- Paintball Double, spelers moeten ofwel drie keer de bulls eye raken, om de vlag te veroveren of het double segment, om de „krijgsmacht" kapot te maken.
- Paintball Triple, spelers moeten ofwel drie keer de bulls eye raken, om de vlag te veroveren of het triple segment, om de „krijgsmacht" kapot te maken.

GAME 40: CAT & MOUSE (Alleen voor twee spelers)
Dit rollenspel is geschikt voor gevorderde speler. Een speler is de "kat" en de tweede speelt de "muis".
De muis moet verzoeken zo vlug mogelijk in haar "hol" te geraken, voordat de kat de muis hapt. De muis begint met het segment 20, gevolgd door een worp op het double segment en dan een worp op het single segment. De kat begint met het segment 18 en raakt dan alleen maar de doubles of elk segment. Allebij spelen tegen de klok. Ingeval dat de muis het bord heeft gerond, winnt zij het spel. Maar voor het geval dat de kat op de double segmenten van de muis gooit, is de muis gevangen en de kat is de winnaar.

GAME 41: TIC-TAC TOE
De bedoeling van deze spelvorm is zijne worpen te overtreffen, om een kruis X of een circuit O. Hierbij worden de spelregels van het spel "Boter-kaas-en-eieren" gebruikt.
Om een kruis of circuit te placeren, moet je het segment drie keer achter elkaar gooien (doubles en triples tellen). Op het display verschijnt voor 1 hit „\", 2 hits verschijnen als „X". Gesloten segmenten verschijnen ofwel als „ ⊗ " of „O". Dit is afhankelijk ervan welke van de spelers de kruizen/cricuits heeft gekozen. De onderstande grafiek is misschien voor en tijdens het spel behulpzaam (spelleiding).

B = Bullseye

12	20	18
11	B	6
7	3	2

8. Belangrijke opmerkingen

Vastzittende segmenten:
Somwijlen kan het gebeuren, dat de dartpijlen zich in het bord spieën. Het lopend spel wordt stilge legd. Op het display verschijnt het betrokken segment. Het spel kan voort gaan als je de segment heeft "bevrijdt". Als je nog moeijelijkheden ermee hebt, waggel zolang op het segment totdat het segment weer in beweging komt.

Punt (tip) afgebroken:
Steeds een normale gebeurtenis. Probeer voorzichtig de afgebroken punt met de tang of de pincet uit te trekken. Als het niet lukt, probeer ze door het segement te schuiven, bv. met een smal spijker. Maar let op schuif niet te diep, om niet de elektronica te beschadigen. Controleer voor de wisseling of je dezelfde pijl type gebruikt. Bovenuit bevat dit pakket een pak met reserve tips.

Darts:
Het werd geraden de bijgeleverd pijlen te gebruiken. Als je andere gebruikt kunt je de elektronica beschadigen alsook de segmenten. Reserve tips zijn in elk speciaalzaak te verkrijgen (dart producten).

Reiniging:
Stof je dartbord regelmatig met een vochtige doek af. Het is aan te bevelen een mild/zacht reinigingsmiddel te gebruiken. Schuurmiddel, detacheurs, ontvetter met ammoniak of andere chemicaliën kunnen het bord beschadigen. Voorkom in alle gevallen dat geen enkele vloeistoffen indringen in het bord. Dit kan een duurzaam schade veroorzaken en bovendien valt dit ook niet onder de garantie.

Onderdelen:
Om de goede werking van BULL'S® E-dart apparaat te garanderen, raden wij u alleen reserveonderdelen en toebehoren van het merk BULL'S® gebruik.
De verwisselbare oordopjes Softtip BULL'S ® Tefo X (nr. 61719) zijn bijzonder aan te bevelen. Deze zijn verkrijgbaar bij retailers en zorgen voor een optimale game-ervaring

BULL'S DARTFORCE

Cible électronique
Instructions d'utilisation
et du jeu

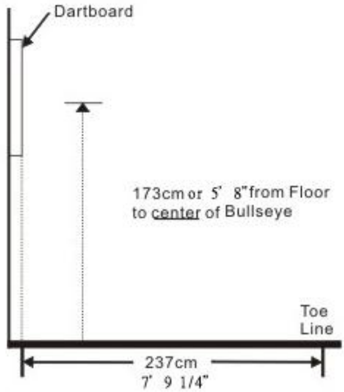
Index:

1. Emballage contenu:

- 1 Cible électronique
- Soft Tip (pièce de rechange)
- 6 Darts/fléchettes
- Instructions d'utilisation

2. Mise en marche avec des piles ou l'adaptateur

Choisissez un endroit approprié avec une distance de 3,048 m jusqu' à la cible. La cible doit être suspendue de manière à ce que le centre se trouve à 1,73 mètre au-dessus du sol.
Le pas/ la ligne de tir (« oche ») doit se trouver à 2,37 m de la face avant de la cible.
La cible peut marcher à l'électricité (AC adaptateur) ou soutient avec des piles. Tenez la cible au mur de façon á ce que les trous au dos de la cible soient au centre des montants. Marquez les trous sur le mur à sa place. Accrocher la cible tout simplement au mur comme un tableau (vis de fixation inclus).



3. Caractéristiques et fonctions de la cible (Suivre que vos cible n'il y a pas tous les fonctions)

POWER bouton – Se trouve dans le coin en bas à droite de la cible électronique. Assurez de que l'adaptateur est bien enfilez dans le jack. Le jack se trouve du côté droit. Ou vous utilisez des piles.
Appuyer sur le bouton pour commencer ou finir le match.

START/HOLD bouton – Il a deux fonctions :
- START est appuyé, dès que tous réglages sont outillés.
- Appuyez sur le bouton HOLD, avec ce bouton il est possible de tirer les dards entre les tours.

GAME GUARD bouton – Avec ce bouton on peut activer un « fermoir » du jeu. Par conséquent toutes les touches sont bloquées. Ça veut dire que tous les dards diriger sur une fausse piste n'influencer pas le match. Appuyez de nouveau le bouton pour désactiver la fonction.

BOUNCE OUT bouton – Fléchettes qui rebondissent sur la cible (« bounce-outs ») ou manquent la cible ne comptent pas sur le score quand tu appuyés sur ce bouton.

DART-OUT/SCORE bouton – Il est seulement activé pendant les jeux de 501, 601 etc. Quand le score se réduit à moins de 160 pointes, l'ordinateur te propose trois propositions de lancer. Les doubles et les triples apparaîtront sur l'écran (ACTUALSCORE) avec deux ou bien trois lignes (horizontales) près du but marqué. La fonction SCORE montre le score des toutes les joueurs.

SOUND – bouton – Avec ce bouton on peut régler le son. En tout il y a huit vitesses.

DOUBLE/MISS bouton – Cette fonction est seulement pour les jeux 501, 601 etc. disponible. Tu peux choisir entre Double In/Double Out et Master Out. Suivez que ne chaque cibles

prennent cette fonction MASTER OUT en charge. La fonction MISS est tout le temps activer. Avec cette tu peux enregistrer les lancers qui manquent la cible.

QUICKPICK bouton – Comment un raccourci clavier. Ça veut dire, tout de suite on peut choisir un certain jeu. Il y a 4 jeux : BIG SIX, CUT-THROAT, CRICKET and 301 501.

PLAYER/PAGE bouton – Avec ce tu donnes le nombre de joueurs. Une cible LCD sauvegarde le pointage pour jusqu' à huit joueurs ou deux équipes de quatre joueurs. Une cible LED sauvegarde le pointage pour jusqu' à 16 joueurs ou deux équipes de huit joueurs.

GAME bouton – Avec ce tu peux choisir le modèle jeu. Tu les voir sur l'affichage.

SELECT bouton – Pour chaque joueur il est possible de régler un degré de difficulté. Beaucoup de variantes comportent de degrés individuels. Pour les utiliser, il faut appuyer le bouton.

RESET bouton- Cette fonction supprime l'ajustage du jeu et retourne à la musique (au début ; Intro).

CYBERMATCH bouton – La fonction est pour jouer contre l'ordinateur. Il y a six possibles degrés de difficultés.
Les degrés du cyber match :

Degré 1 (C1)	Sportif professionnel
Degré 2 (C2)	Experte
Degré 3 (C3)	Avancé
Degré 4 (C4)	Débutant avancé
Degré 5 (C5)	Débutant

Pour jouer contre l'ordinateur appuyez sur CYBERMATCH et puis appuyez le bouton START. Dès que le jeu commence, le joueur s'effacer devant l'ordinateur. Après que le joueur a lancé trois dards, il doit appuyez START pour laisser lancer l'ordinateur. Le pointage obtenu est indice sur « l'active score display ». La cible se réveille automatiquement pour le prochain lancer.

4. Mode d'emploi

1. Appuyez le bouton **POWER** pour allumer la cible. L'indicateur s'allume et la musique d'intro se fait brièvement entendre.
2. Appuyez le bouton GAME jusque vous voyez le jeu voulu sur l'affichage/display – ou vous utilisez les boutons « quick pick » (raccourci clavier).
3. Appuyez le bouton **DOUBLE** pour faire des réglages supplémentaires au début ou à la fin du jeu. Ça peut aussi être faire pendant le match a commencé, mais seulement pour le variant « 01 ».
4. Appuyez le bouton **PLAYER** pour donner les nombres des joueurs. La cible est automatiquement prête pour deux joueurs. Ou vous appuyez la fonction CYBERMATCH.
5. Appuyez le bouton (rouge) **START/HOLD** pour valider ou commencer le match.
6. Juste après de que tous les trois dards sont lancer, la voix vous donne des instructions à tirer les dards, « remove darts ». Ca ne marque pas pour le pointage. Apres de jeter les dards, appuyez **START** pour laisser jeter les autres. La voix indique qui est à son tour. Egalement le lumière « player indicator light, 1-16 » indique le même.

5. Entretien

1. N'utilisez jamais de pointe de flèche d'aciers – le pointe de aciers peuvent provoquer de dommage et détruit l'électronique ainsi que le circuit électronique de la cible.
2. N'utilisez pas beaucoup d'énergie pour lancer les flèches – Cela peut cassée le pointe de flèche et aussi endommager la cible.
3. Tournez les flèches dans le sens des aiguilles d'une montre, quand tu les extraire.
4. Seulement utilise le bloc d'alimentation qu'est fichu. À utiliser un outre peut subir un dommage.
5. Tirez les pilles quand tu utilises l'adaptateur.
6. Ne pas laisser entrer liquides dans la cible. N'utilisez pas de produit nettoyant avec ammoniac ou avec produit chimique. Cet provoque de dommage.

6. Contenu du jeu

1	301	**11**	Big Six	**21**	ShangHai	**31**	Gold Hunt
2	Cricket	**12**	Overs	**22**	Golf	**32**	Cas-A
3	Scram	**13**	Unders	**23**	Football	**33**	Cas-B
4	Cut Throat	**14**	Count Up	**24**	Baseball	**34**	Cas-C
5	Eng Cri	**15**	High Score	**25**	Steeple chase	**35**	Elimination
6	PK-Cri	**16**	Round Clk	**26**	Bowling	**36**	Horse She
7	Low-Cri	**17**	Killer	**27**	Car Rally	**37**	Warfare
8	Adv-Cri	**18**	Doub DN	**28**	Shove Pen	**38**	Adv War
9	Shooter	**19**	41	**29**	Nine Darts	**39**	Paintball
10	Trapshoot	**20**	All Fives	**30**	G & R	**40**	Fox Hunt
						41	Tic-Tac-Toe

7. Règles du jeu

GAME 1: 301
Le but du jeu est de lancer trois dards sur la cible pour le plus grand nombre de points possible. Les points sont préalablement. Le score obtenu est soustrait du total. Pour cela le but du jeu est de ramener le score exactement à 0. Quand tu obtiens un score qui est plus haut qu'est nécessaire pour finir à 0, « bust », le pointage reste égal. Ainsi un joueur a seulement encore 32 points pour gagner le match. Bon, il lance trois tires qui atteignent les secteurs 20, 8 et 10 (total 38). Ensuite le pointage pour sa prochaine tour s'élève encore à 32 points. Tu peux complique le match à sélectionner le boutons « DOUBLE ». Ceci est disponible pour le compliquer :

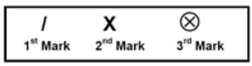
• Double In - Quand tu atteins un double, n'importe quel, tout au début, tu ouvres la marque.
• Double Out – Le but pour finir le match est d'atteindre un double (seulement dans « 01 »).
• Double In et Double Out – Pour marquer de points il faut atteindre avant chaque tour un double. Ou bien au début ou à la fin.
• Master Out – Pour finir le match il faut atteindre un secteur de double ou triple.

Cette cible a une spéciale fonction de « Dart Out ». Quand le score se réduit à moins de 160 pointes, l'ordinateur te propose trois propositions de lancer. Les doubles et les triples apparaîtront sur l'écran (ACTUALSCORE) avec deux ou bien trois lignes (horizontales) près du but marqué. La fonction SCORE montre le score des toutes les joueurs.

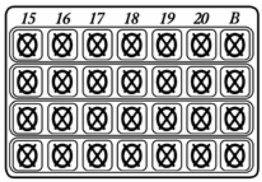
GAME 2: CRICKET
Le but du jeu est d'atteindre les préalablement secteurs, qui sont choisir par chaque joueur. Il faut être le premier à « fermer/close » les nombres sélectionnés, avant que l'adversaire atteins le plus haute pointage.
Il est seulement utiliser les secteurs 15 jusqu' à 20 inclus et la bulle (intérieure/extérieure). Chaque joueur doit atteindre un certain nombre trois fois (« close »). Quand tous les joueurs ont « fermer » un nombre, il n'apporte pas plus de points.

Atteindre trois fois, ça veut dire :
Une touche dans un triple compte trois fois
Une touche dans un double compte deux fois
Une touche dans un simple compte une fois

Remporter – L'équipe / le joueur qui a fermer tous les nombres en premier et qui a obtenu le plus grand nombre de points possible, remporte le match. Quand un joueur a ferme tous les nombres en premier, mais suivre derrière avec son pointage en boitant, il faut tirer à les nombres « ouvert » pur accumuler de points.



GAME 2-1: NO-SCORE CRICKET
Le but de jeu est de « fermer » tous les nombres (15 – 20 et la bulle) au plus vite. A une exception près qu'ici les points ne sont pas estimer.
Précision : Quand tu joues seul, il est automatiquement le No Score Cricket disponible.



Cricket Scoring Display (sont valable pour toutes les variantes de cricket)
Le display utilise un spécial affichage. L'affichage indique les points avec des signes

traditionnels. Une croix X et un cercle O. Les doubles et les triples apparaîtront sur l'écran (ACTUALSCORE) avec deux ou bien trois lignes (horizontales) près du but marqué. Il y a trois lancers, qui sont indiqué avec trois lumignons dans le score. À jeter la première fois un de ces lumignons s'éteindre. Après trois fois chaque lumignon s'éteignent.

GAME 3: SCRAM (Seulement pour deux joueurs)
Le jeu consiste de deux tours. Dans chaque tour les joueurs ont différentes objectifs.
Tour 1 : Joueur 1 tente de « fermer » tous les nombres. Pendant ce temps joueur 2 tente de obtenir le plus grand nombre de points possible, quel ne sont pas fermer par l'adversaire. Après que joueur 1 a fermé tous les secteurs, la première tour est finie.
Tour 2 : Maintenant joueur 2 ferme tous les nombres, pendant que joueur 1 atteindre des points.
Le joueur avec le plus haut pointage remporte la victoire.

GAME 4: CUT-THROAT CRICKET
Le but du jeu est d'atteindre le plus bas pointage possible. Dès qu'un nombre est juste trois fois atteindre, le pointage s'accumule sur le score d'adversaire.

GAME 5: ENGLISH CRICKET (Seulement pour deux joueurs)
Le jeu consiste de deux tours. Dans chaque tour les joueurs ont différentes objectifs.
Tour 1 : Joueur 2 tente d'atteindre la bulle. Il doit toucher 9 fois la bulle pour finir le match. Une touche dans le doubles centre bull's eye, compte deux fois. Chaque fois que les dards ne toucher pas la bulle, les points obtenu sont facturer à l'autre joueur (joueur 1).
Par exemple : Joueur 2 atteins les secteurs de 20, la bulle intérieure et 7. Maintenant il reçoit 27 points (seulement une bulle de las 9 est soustraire). Pour faire de points il faut faire dans chaque tour au moins de 40 points. Seulement les points que passent par-dessous de 40 points sont accumulés sur son propre pointage. Joueur 1 doit atteindre les secteurs avec précision excepté la bulle.
Les points de tous lancers (de joueur 1), qui touchent la bulle, se soustraient de le pointage du joueur 2. Mais si joueur 2 a obtenu la 9 bulles, la tour est fini et pour le prochaine tour les joueurs changent de rôle/but. Le vainqueur est celui qui finit le deux tours avec le plus haut pointage.

GAME 6: PICK IT CRICKET
Ici l'ordinateur te donne trois destinations. Tu dois les lancer. Il te donne 6 segments contingences rondes.

GAME 7: LOW PITCH CRICKET
Les mêmes règles comme cricket, sauf que les joueurs doivent de « fermer » seulement les segments 1, 2, 3, 4, 5, 6 et le bullseye.

GAME 8: CRICKET avance
L'objectif du jeu est de **fermer tous les segments/secteurs** (20, 19, 18, 17, 16, 15, et la bulle) **seulement par un double ou triple.** Toucher dans un double compte simple, dans un triple compte le double. Le vainqueur est celui qui finit en premier tous les segments avec le plus haut pointage possible.

GAME 9: SHOOTER
L'ordinateur donne aux joueurs arbitrairement les segments qui faut atteindre. Les segments préalables sont allumés sur l'affichage (ACTUALSCORE display).

Système par points des seuls segments :

Simple = 1 Point Double = 2 Points Triple = 3 Points

Double Bull’s Eye (intérieure) = 4 Points Simple Bull (extérieure) = 2 Points

Le vainqueur est celui qui finit le match avec le plus haut pointage possible.

GAME 10: TRAPSHOOT
Ici l’ordinateur te donne trois destinations. Tu dois les lancer dans délai de 15 secondes avec 3 dards. Chaque but marque compte 1 point. Le joueur qui obtenu en premier 15 points possible, remporte le match.

GAME 11: BIG SIX
Le but est de que un joueur montrer à un autre joueur comment il doit atteindre le segment sélectionne. À échouer le lancement, le joueur reçoit la lettre « H », jusqu’ il accumule le mot « HORSE » en complet.
Avant que le match peut commencer il faut régler le nombre des « vies » pour ce match. Avec une touche dans le simple 6, le système par points est démarré. Pendant son tour (trois dards) le joueur doit atteindre une fois le six, pour assurer ses « vies ».
Quand le joueur n‘ atteindre pas le six, il perd une vie et aussi la possibilité de donner à l’adversaire un certain segment. Ensuite joueur 2 peut montrer à l’autre comment et où lancer. Les simples, doubles et triples comptent une fois/lancer. L’objectif du jeu est de disputer les plus possibles des vies à l’adversaire. Mais aussi d’imposer de segments complique, comme double bulle ou triple 20.
Le vainqueur est celui qui reste encore une « vie ».
Précision : Le nombre des « vies » peut être sélectionné entre 3 – 7, par appuyer le bouton SELECT.

GAME 12: OVERS
Le but est toujours de marquer mieux que le pointage préalable (propre) dans un tour avec 3 dards. Avant de commencer il faut régler le nombre des « vies ». Mais quand un joueur ne battre pas son score ou obtiens l’égalisation, il perd une « vie ». Le vainqueur est celui qui reste encore une « vie ».

GAME 13: UNDERS
Le but est toujours de battre moins que le pointage préalable (propre) dans un tour avec 3 dards. Le match commence avec 180 points (le pointage maximal). Mais quand un joueur ne battre pas son score ou obtiens l’égalisation, il perd une « vie ». Chaque lancer qui atteint à l’extérieur de la cible, deviens pénaliser avec 60 points. Ces points de pénalité sont ajuter sur le propre score à la fin de chaque tour (par appuyer le bouton START/HOLD). Le vainqueur est celui qui reste encore une « vie ».

GAME 14: COUNT-UP
Le but est d’atteindre en premier le pointage déterminé (400, 500, …). Dans chaque tour les joueurs obtiennent le plus possible de points. Les doubles et triples apparaîtront comme nombres. Ça veut dire, un lancer atteint dans la triple 20, sur l’affichage apparaître le nombre 60.

GAME 15: HIGH SCORE
Pour remporter une victoire il faut obtenir la plupart de pointage, dans le trois tours avec 9 dards. Les doubles et triples apparaîtront comme nombres.

GAME 16: ROUND-THE-CLOCK
Ici le joueur faut atteindre les segments 1 jusqu' à 20 et la bulle dans l'ordre. Le premier joueur, qui touche tous les segments jusqu'à 20 dans l'ordre, a gagné. L'ordre est aussi indiqué par l'affichage. De plus il est possible de régler un degré de difficulté, par appuyer le bouton SELECT. Echelonner, comme suit :

- *ROUND-THE-CLOCK 1 – Match commence avec le segment 1(r01)*
- *ROUND-THE-CLOCK 5 - Match commence avec le segment 5 (r05)*
- *ROUND-THE-CLOCK 10 - Match commence avec le segment 10 (r10)*
- *ROUND-THE-CLOCK 15 - Match commence avec le segment 15 (r15)*

ROUND-THE-CLOCK Double – Le joueur faut atteindre dans l'ordre les doubles 1 – 20.

- *ROUND-THE-CLOCK Double 1 – Match commence avec le double 1(d01)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 5 – Match commence avec le double 5 (d05)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Match commence avec le double 10 (d10)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Match commence avec le double 15 (d15)*

ROUND-THE-CLOCK Triple - Le joueur faut atteindre dans l'ordre les triples 1 –

- *ROUND-THE-CLOCK Triple 1 – Match commence avec le triple 1 (t01)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Match commence avec le triple 5 (t05)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Match commence avec le triple 10 (t10)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Match commence avec le triple 15 (t15)*

GAME 17: KILLER
Le but de ce jeu est de rester le dernier joueur en vie. Chaque joueur commence par lancer une fléchette de sa mauvaise main pour définir son numéro personnel. Sur l'affichage apparaitre « SEL ». Celui-ci est unique : deux joueurs ne peuvent avoir le même numéro. Chaque joueur possède au début 0 point et la première partie du jeu consiste tout d'abord à marquer trois points en touchant son numéro personnel, un double comptant deux points et un triple trois points (une variante existe où seuls les doubles comptent, et valent 1points) . Une fois les trois points atteints, le joueur est maintenant considéré comme killer. Son but est de faire diminuer les points des autres joueurs en visant leur numéro. Les règles concernant les points sont :
Un joueur ayant un score négatif est considéré comme mort.
Un killer ayant perdu un point perd son statut et doit réviser son numéro.
La partie se termine lorsqu'il n'y a plus qu'un joueur en vie si et seulement s'il a annoncé pour éliminer.

GAME 18: DOUBLE DOWN
Chaque joueur commence avec 40 points. Le but est d'obtenir dans chaque tour le plus possible de points.
Tour 1 : Le joueur faut atteindre dans le segment 15. Si non, le pointage (ici : 40 points) est réduit de moitié. Mais si tu l'atteindras, les points obtenus sont additionné sur les points actuels. Pour la prochaine tour il faut atteindre le segment 16. Tous lancent dans cet ordre, comme dans la graphique en bas est montrer. Le vainqueur est celui qui obtenu le plus possible de points.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Player 1										
Player 2										

Any Double (D) — Any Triple (T)

GAME 19: FORTY ONE
Au contraire du jeu « Double Down » l'ordre est à l'envers. Ça veut dire il faut atteindre les segments de 20 jusqu' à 15 et la bulle. Vers la fin il y a un tour extra, « tour 41 », pour tous. Puis le but est d'atteindre le score exactement à 41. Si non, le pointage est réduit de moitié.

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

Any Double (D) — Any Triple (T) — "41" Round (41)

GAME 20: ALL FIVES
Dans chaque tour, chaque joueur faut obtenir un résultat qui est divisible par cinq. Chaque « 5 » compte 1 point. Par exemple : En total sont 25 (10, 10, 5) point obtenu. Donc le joueur reçoit 5 points, car 25 divisible par 5 égalent 5. Aussi important est que la dernière flèche faut atteindre dans le segment dénombrable. Ne pas atteindre (catch ring area) ou manquer la cible, les points ne comptent pas. Le premier joueur qui obtient un pointage de 51 « cinq/fives » remporte la victoire.
Précision: Le nombre des « cinq » peut être sélectionné entre 7 – 14, par appuyer le bouton SELECT.

GAME 21: SHANGHAI
Le but est de réussir dans un même tour le simple, le double et le triple d'une même valeur (un Shanghai). On commence avec le un et on passe au 2 dès le tour suivant, que l'on ait réussi ou pas. Le vainqueur est celui qui finit tous les segments et en même temps réussit le plus haut pointage.
On peut compliquer le jeu avec degrés de difficulté.

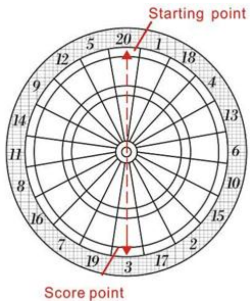
Echelonner, comme suit :
• *SHANGHAI 1 – Match commence avec le segment 1 (01)*
• *SHANGHAI 5 – Match commence avec le segment t 5 (05)*
• *SHANGHAI 10 - Match commence avec le segment 10 (10)*
• *SHANGHAI 15 - Match commence avec le segment 15 (15)*

En outre, une option ajout. « **Super Shanghai** ». Toutefois il faut atteindre le double ou le triple. Aussi indique sur l'affichage. Echelonner, comme suit :
• SUPER *SHANGHAI 1 – Match commence avec le segment 1 (S01)*
• *SUPER SHANGHAI 5 - Match commence avec le segment 5 (S05)*
• *SUPER SHANGHAI 10 - Match commence avec le segment 10 (S10)*
• *SUPER SHANGHAI 15 - Match commence avec le segment 15 (S15)*

GAME 22: GOLF
Les secteurs de 1 à 18 de la cible sont assimilés aux 18 trous d'un parcours de golf. Déroulement du jeu: chaque joueur s'attaque successivement, dans l'ordre, à tous les trous du parcours. Il ne peut passer au trou suivant qu'après avoir marqué 3 « points » dans le précédent. On note chaque fois le nombre de fléchettes qu'a dû utiliser le joueur pour chacun des trous. Un triple compte pour un trou, tout comme un double et un simple ou trois simples. Pour chaque trou, le joueur continue de lancer des fléchettes tant qu'il n'a pas marqué trois fois. A trois coups par trou le score final est 54. S'il n'y a que des triples il se réduit à 18. Le vainqueur est celui qui en totalise le moins de fléchettes pour l'ensemble du parcours.

GAME 23: FOOTBALL
Au début de la partie, chaque joueur choisit ses cages en lançant une seule fois de la mauvaise main. Le but est constitué d'une zone entière chiffrée (ce qui exclut le bull et demi-bull).

Phase 1 : chaque joueur, à tour de rôle, tente de prendre le ballon en tirant une de ses trois fléchettes dans le bull ou le demi-bull. Les buts définis dans la phase précédente n'ont aucun effet durant la phase 1.



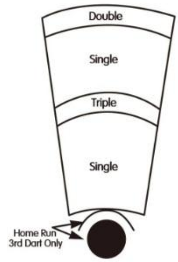
Phase 2 : Lorsque le joueur a le ballon/la bull, il peut alors immédiatement tenter de marquer dans les cages adverses : par exemple s'il parvient à viser le bull ou demi-bull avec sa première fléchette il peut tirer ses deux autres fléchettes vers le but adverse. Il restera attaquant jusqu'à ce qu'il marque ou que l'adversaire reprenne le ballon. Le défenseur tente de reprendre le ballon en tirant ses fléchettes dans le bull ou le demi-bull. La zone de but de l'attaquant n'a aucun effet durant cette phase.

Phase 3 : Pour un tir "cadré" dans les buts adverses, l'adversaire doit arrêter ce tir en visant exactement la même case avec une seule fléchette. S'il y parvient, il devient alors automatiquement attaquant (phase 2). Sinon le but est marqué et on engage à nouveau la partie : c'est le joueur qui a pris le dernier but qui engage en tant qu'attaquant et tente donc de viser le but adverse. L'adversaire tente lui de reprendre le ballon en visant le bull ou le demi-bull. La partie s'arrête au bout de 3 buts.

L'ordre qui doit être atteindre pour rester dans le jeu est comme suit :
Starting Point: Double 20 → Grand simple 20 → Triple 20 → Petit simple 20 → Single Bull → Bull's Eye → Single Bull → Petit simple 3 → Triple 3 → Grand simple 3 → Score Point: Double 3

GAME 24: BASEBALL

Ce jeu se composer de 9 « innings » (tours). Per « inning » il faut tirer 3 dards. Le terrain du jeu se répartit comme suit (regard la graphique)
Le vainqueur est celui qui obtenu le plus possible de points dans chaque « inning ».



Segment	Ergebnis
Single Segment	"Single" – 1 Base (un terrain)
Double Segment	"Double" – 2 Bases (deux terrains)
Triple Segment	"Triple" – 3 Bases (trois terrains)
Bull's Eye	"Home Run" *(seulement peux être essayé avec le troisième dard dans chaque tour)*

GAME 25: STEEPLECHASE

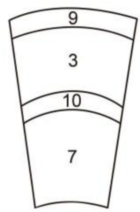
Le but du jeu est d'être le premier à remporter la « race » (cours) en faisant votre chemin sur le parcours. Vous devez frapper une fléchette dans chaque numéro commençant par 20 et se poursuit dans le sens horaire autour de la carte jusqu'à ce que le 5 est atteint. Alors seulement le secteur entre la mille et la bague de triple sont utilisé sur ce jeu. À cette occasion se trouve un « cours d'obstacles » dans la marche victorieuse. Les obstacles (fence) sont mettre dans le terrain, comme suit :

□1. Obstacle -- Triple 13	□□□3. Obstacle – Triple 8
□□2. Obstacle -- Triple 17	□□□□4. Obstacle -- Triple 5

Le vainqueur de cette cours est celui qui finit tous les segments en premier.

GAME 26: BOWLING

Au début de la partie, chaque joueur choisit ses cages en lançant une seule fois de la mauvaise main ou manuel (regarder la graphique). Quand tu as choisir une cage, il y a encore deux lancers pour atteindre de points, ou plutôt de « pins ».
Chaque segment a un système par points fixe, comme suit :



Segments	***Points***
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins

Il y a plusieurs règles du jeu :

1. Le parfait marque score est 200.
2. À l'intérieur de un tour, les simples segments ne peuvent pas être atteindre pour la deuxième fois.
3. Dans chaque tour on peut atteindre 20 « pins » par toucher le triple deux fois.
4. 1^{e} dard atterrit dans le segment double, le 2^{e} aussi, mais le 3^{e} dard manque la cible. Veut dire que pour ces lancers dans un tour on obtenir 10 pins.
5. 1^{e} dard atterrit dans le segment double, le 2^{e} dans le segment simple (intérieur/extérieur) et le 3^{e} dard dans le double. Veut dire que pour ces lancers dans un tour on obtenir 9 pins.
6. 1^{e} dard atterrit dans le segment double, le 2^{e} dans le segment triple et le 3^{e} dard dans le segment double. Veut dire que pour ces lancers dans un tour on obtenir 19 pins.

GAME 27: CAR RALLYING
Au début de la partie, chaque joueur choisit ses cages en lançant une seule fois de la mauvaise main ou manuel. L'affichage montrer « SEL ». Il ne faut pas suivre un certain ordre. Egalement se trouve quelques obstacles dans la marche victorieuse. Les obstacles sont mettre arbitraires. Le vainqueur de cette cours est celui qui finit tous les segments en premier.

GAME 28: SHOVE A PENNY
Le but est d'être le premier à fermer tous les chiffres 15 à 20 et la mille inclus. Pour fermer un certain nombre, le joueur doit atteindre trois fois dans le même segment, mais faut suivre l'ordre. À obtenir pire que 3 points, les points excédent déduisent à le joueur prochain. Le vainqueur est celui qui obtenu (dans l'ordre : 15 -20 et mille) dans tous les segments trois points.

GAME 29: NINE-DART CENTURY
Le but est d'obtenir 100 points ou de s'approcher à 100 points avec 9 dards après 3 tours. Automatiquement, quand un joueur atteindre pire de 100 points, il perd le match. Quand tous les joueurs passent le 100 points, le vainqueur est celui qui a le moins de 100 points. Et quand tous les joueurs obtiennent 100 points, le vainqueur est celui qui a utilisé pour cela le moins de dards.

GAME 30: BLUE VS. RED (Seulement pour deux joueurs)
Ici il y a deux rôles. 1^e^ joueur est « blue/bleu ». Il faut atteindre seulement tous les doubles et triples bleus et jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. 2^e^ joueur est « red/rouge ». Il faut atteindre seulement tous les doubles et triples rouges et jouer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
Il faut seulement atteindre les segments doubles et triples. Tous les lancers sont additionnés. Même si le dard touche dans un segment mauvais, on prend le proche segment, mais les points sont soustraits des points propres. Le vainqueur est celui qui obtenu en fin le plus possible de points.

GAME 31: GOLD HUNTING
L'objectif est de trouver d'or et de l'entasser. Pour entasser 1 fois or il faut atteindre 50 point. Seulement quand tu atteints exactement à 50, 100 ou 150 on peut collecter l'or. Le vainqueur est celui qui obtenu en fin le plus possible d'or/de points.

GAME 32: CASINO A - FLUSH
Le but du jeu est d'atteindre les préalablement secteurs en premier. Le nombre total (260/310/360/410/460/510/560) sélectionné par appuyer SELECT. L'affichage donne de segments qui les joueurs doivent atteindre. Avant que les joueurs tirent il faut faire un pari. Le « bet/pari » s'élevé à 10 points au début de chaque tours. Les joueurs lui peuvent accroit (20, 30, 40, …), en appuyez le bouton BOUNCE OUT. Par exemple tu le veux changer de 10 à 20. Donc l'affichage montre « b20 ». Pour honore (cash in) le pari il faut atteindre le segment préalable. 1^e^ Lancers dans le simple segment (push) ne comptent pas. Mais si le 1^e^ lancer atteint dans un segment double ou triple, les points (le pari) comptent le simple ou double. Lancers que manque la cible coûtent le pari.
Pour les deux dards (restant), le pari compte simple, double ou triple, quand on touche dans les segments : simples, doubles et triples. Le vainqueur est celui qui obtenu en premier les points préalables.

GAME 33: CASINO B - STRAIGHT
Le but du jeu est d'atteindre les préalablement secteurs en premier. Le nombre total (260/310/360/410/460/510/560) sélectionné par appuyer SELECT. L'affichage donne de segments qui les joueurs doivent atteindre. Avant que les joueurs tirent il faut faire un pari. Le « bet/pari » s'élevé à 10 points au début de chaque tours. Les joueurs lui peuvent accroit (20, 30, 40, …), en appuyez le bouton BOUNCE OUT. Par exemple tu le veux changer de 10 à 20. Donc l'affichage montre « b20 ». Pour honore (cash in) le pari il faut atteindre le segment préalable. 1e Lancers dans le simple segment (push) ne comptent pas. Mais si le 1e lancer atteint dans un segment double ou triple, les points (le pari) comptent simple ou double. **Ici mise un nouvel élément.** Il faut atteindre sur la cible en total. Par exemple : l'affichage dit pour atteindre le segment 1. Donc il faut toucher le segment, suivi par la mille et dans le segment 19. Lancers que manque la cible coûtent le pari.
Pour les deux dards (restant), le pari compte simple, double ou triple, quand on touche dans les segments : simples, doubles et triples. Le vainqueur est celui qui obtenu en premier les points préalables.

GAME 34: CASINO C - 3-STAR
Le but du jeu est d'atteindre au moins 3 lancers dans les préalablement secteurs en premier, pour obtenir des points. Le nombre total (260/310/360/410/460/510/560) sélectionné par appuyer SELECT.
Seulement les segments 15 à 20 et la bull inclus sont utilisés dans ce jeu. Le « bet/pari » s'élevé à 10 points au début de chaque tours. Les joueurs lui peuvent accroit (20, 30, 40, …), en appuyez le bouton BOUNCE OUT. Donc l'affichage montre « b20 ». Pour honore (cash in) le pari il faut atteindre trois fois dans le segment (15 – 20 et la bulle) ou une fois dans le triple pour « ouvrir » le système par points. Doubles et triples comptent le double ou triple. Quand on n'atteint pas 3 fois, le pari est perdu. Le vainqueur est celui qui obtenu en premier les points préalables.

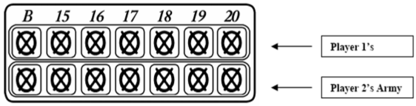
GAME 35: ELIMINATION
Le but est de « éliminer/eliminate » son adversaire. Le joueur doit obtenir avec 3 dards un plus grand résultat que le du joueur préalable. Chaque joueur a 3 « vies ». Quand on atteint moins ou l'égalisation, on perd une « vie ». Le vainqueur est celui qui reste encore une « vie ».
Précision : Le nombre des « vie » peut être sélectionné entre 3 – 5, par appuyer le bouton SELECT.

GAME 36: HORSESHOES
Ici seulement le segment 20 et 3 est utilisé et lesquelles qui représentent « l'écurie ». points sont accumuler par tour. 1e joueur tir au segment 20 et le 2e à le 3. Le vainqueur est celui qui obtenu en premier 15 points.
Système par points, comme suit :

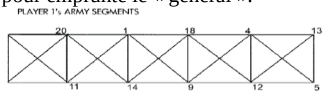
TRIPLE cadre = 3 points	DOUBLE cadre = 2 points
INNER SINGLE Segment = 1 point	OUTER SINGLE Segment = 0 points

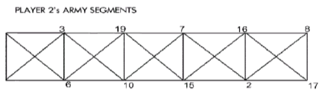
GAME 37: BATTLEGROUND (Seulement pour deux joueurs)
La cible, mieux le « camp de bataille », est divisé en deux parts. Le vainqueur de cette cours est celui qui atteindre tous les segments de son adversaire en premier. Il ne faut pas suivre un certain ordre.
1e joueur : « TOP » armée et jette les dards sur les segments en dessous.
1e joueur faut atteindre les segments, comme suit : 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, et 8
2e jouer : « SOL » armée et jette les dards sur les segments en haut.

2e joueur faut atteindre les segments, comme suit : 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, et 13



Les degrés de difficulté, comme suit:
BATTLEGROUND DOUBLES:
• Joueurs atteignent dans le double, pour détruit la partie (armée) adverse.
BATTLEGROUND TRIPLES:
• Joueurs atteignent dans le triple, pour détruit la partie (armée) adverse.
BATTLEGROUND mit GENERALS
Après que l'armée est remporté (tous les segments sont touche), il faut atteindre dans la mille pour emprunte le « général ».





Le « Cricket Scoring Display » montre les segments d'armée. Chaque fois quand un segment est détruit, la lumière s'éteint (affichage).

GAME 38: ADVANCED BATTLEGROUND
Ce variant suive les mêmes règles comme « BATTLEGROUND ». Seulement que sur le camp de bataille il y a des « mines ».
Les mines sont place dans le doubles et triples. Il faut les éviter. Chaque joueur qui atteindre le double/triple de son adversaire, perd une part de son armée. Par exemple : joueur 1 atteint le triple 6, donc il perd l'armée dans le segment 11.

GAME 39: PAINTBALL
Le but pour gagner ce match est de emprunte le drapeau, mais aussi de détruit l'armée ou de emprunte le général. Pour emprunte le drapeau, il faut atteindre la mille 3 fois. Le vainqueur est celui qui détruit l'armée en premier ou emprunte le drapeau.
Les degrés de difficulté, comme suit : (par appuyez SELECT)

- Paintball Double, pour emprunter le drapeau, il faut atteindre 3 fois dans la mille ou il faut atteindre dans le double pour détruit l'armée.
- Paintball Triple, pour emprunter le drapeau, il faut atteindre 3 fois dans la mille ou il faut atteindre dans le triple pour détruit l'armée.

GAME 40: CAT & MOUSE (Seulement pour deux joueurs)
Le 1e joueur est le chat, et le 2e est la souris. La souris joue dans le sens des aiguilles d'une montre et commence d'atteindre dans le segment 20, suivi par le double et le simple. Le chat joue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, mais commence d'atteindre dans le segment 18, suivi par seulement lancers dans les doubles. Quand la souris y arrive, de revenir chez le segment 20, elle remporte la victoire. Mais quand le chat cependant atteindre les doubles, la souris est encagée et le chat est le vainqueur.

GAME 41: TIC-TAC TOE (Morpion)
Le but est d’obtenir un tic-tac-toe par atteindre un segment 3 fois. Pour gagner il faut obtenir le croix ou le cercle (tic-tac-toe) dans une rangée horizontale, verticale ou diagonale. Le nombre de lancers est indiqué sur l’affichage : pour un tir « \ » et pour 2 tirs « X ». Segments fermes sont indiqué comme « ⊗ » ou « O », suivant le cas qui jette. Regardez la graphique en bas.

B = Bullseye

12	20	18
11	B	6
7	3	2

8. Remarque importante:
Les segments enlisent :
Quand un segment est immobilise, le jeu courant est couper. Le display LED indique le segment concerné. Pour remédier ce problème il faut peut-être aussi de toucher le segment et le vaciller. Dès que tout fonctionne le jeu continué.

La pointe de flèche (tip) cassée :
Voici ne pas de nouveauté. Si une pointe reste dans la cible, il faut lui extrait avec une pince ou une pincette. Il n’y arrive pas, essaye d’utiliser un clou. Il faut être très élancé. Avec le clou tu dois glisser prudent par le segment, mais fais attention ne glisser pas le clou trop loin. Cette paquette contient de pointe de remplacement. Assurez-vous que les pointes sont du même modèle.

Flèche :
S’il vous plait, utilisez les flèches fichues. À utiliser des autres, peut provoquer de dommage non seulement sur les segments, mais encore au électronique. Pointes de remplacement sont dans le magasin spécialisé disponible.

Nettoyage :
Dépoussiérer la cible régulièrement avec un chiffon humide. À cette occasion il est préférable d’utiliser un nettoyage doux. Ne pas laisser entrer liquides dans la cible. N’utilisez pas de produit nettoyant avec ammoniac ou avec produit chimique. Cet provoque de dommage et n’est pas sous contrat de garantie.

Pièces de rechange:
Pour assurer le bon fonctionnement de votre BULL'S ® E-dard appareil, nous vous conseillons d'utiliser les pièces de rechange et les accessoires de la BULL ® marque.
Le remplacement des conseils Softtip BULL'S ® Tefo X (n ° 61719) sont particulièrement recommandés. Ces documents sont disponibles auprès des détaillants et permettre une expérience de jeu optimale.

BULL'S DARTFORCE

Tarcza elektroniczna
Instrukcja ręczny
i gry

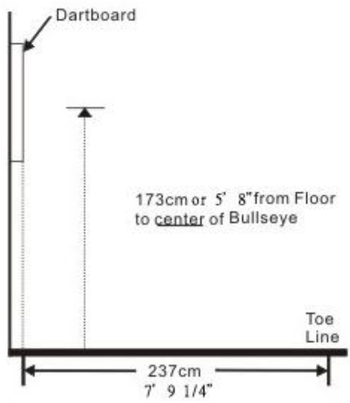
Index:

1. Zawartość opakowani:

- 1 Tarcza elektroniczna
- Soft Tip/Groty (część zapasowa)
- 6 Darts/Lotki
- Instrukcja ręczny

2. Uruchomienie z baterii lub zasilacza sieciowego

W standardowej grze, tablica powinna być zawieszona w taki sposób, by jej środek (bullseye) znajdował się na wysokości 5 stóp i 8 cali (1,73 m) od podłogi. Natomiast linia, z której gracz rzuca, powinna znajdować się w odległości 7 stóp i 9,25 cala (2,37 m) od tablicy. W niektórych brytyjskich pubach odległość rzutu ustalana jest na 8 stóp (2,44 m) lub 8 stóp i 6 cali (2,59 m).



3. Funkcje tarczy (że tarcza może nie mieć wszystkich cech)

POWER Klawisz – Znajduje się na dolnej poprzecznej kotwiczenia tarczę w prawym rogu. Upewnij się, że złącze zasilacza podłączonego do gniazdka.Złącze znajduje się na prawym dolnym rogu tarczy. Albo czy zużytych baterii. Naciśnij przełącznik, aby rozpocząć grę lub zamknąć.

START/HOLD Klawisz - Ten klawisz ma dwie funkcje:
- START jest aktywna, jak tylko wszystkie ustawienia są skonfigurowane do gry
- Naciśnij na HOLD, Pozwala graczom pomiędzy rundami, strzały z tarczy rysować.

GAME GUARD Klawisz - Po uruchomieniu gry na przycisk start, gra może zablokować włączony. Wszystkie klawisze są zablokowane w twojej funkcji. Jeśli GUARD GAME jest włączona, nie można kontrolować Errant rzutki podczas dotykania klawiszy, gry. Aby wyłączyć funkcję GUARD GAME, zasadniczo odblokować klawiaturę, naciśnij przycisk ponownie ten.

BOUNCE OUT Klawisz - Decyduje przed rozpoczęciem meczu, gdy czujniki płyty będzie zawierać strzałki, które nie są stałe pozostają w tarczy ("odbijania-out"), czy też nie. Jeśli nie, po prostu naciśnij przycisk usuwania odbić OUT nieodebrane strzały.

DART-OUT/SCORE Klawisz - Właściwość ta jest dostępna tylko w czasie "01" gry (301, 401, itp.) są aktywne. Spada grać wynik poniżej 160, możliwe jest, aby ukończyć grę z trzema Dartwürfen. To wnioski Unia może być także obliczona z tarczy. Podwójne lub potrójne wyświetlacz z dwóch lub trzech wierszach, które zapalają się po lewej stronie, tuż obok punktów zaliczonych jako (ACTUAL CORE). Nieruchomość SCORE pozwala niech gracze pokazują wynik z innymi graczami.

SOUND Klawisz - Przy pomocy tego przycisku, głośność jest regulowana. W sumie, jest osiem etapów.

DOUBLE/MISS Klawisz - Ten przycisk służy do aktywacji Podwójna in / double out i Master

Out opcje, gry 01 '. Ta funkcja jest dostępna tylko wtedy, gdy wybór gier 301, 401, itp.. Proszę pamiętać, że nie wszystkie urządzenia mają MASTER OUT opcji. Nieruchomość MISS jest włączone w każdej grze. Naciśnij przycisk, aby nagrać MISS tęskni. To może wcisnąć się nawet wtedy, gdy lotka poza obszarem docelowym, aby zarejestrować zły rzut.

QUICKPICK Klawisz – Te cztery przyciski gra uruchomi się bezpośrednio do wskazanych gier. Przyciski te uruchomić bezpośrednio w grze wskazany poniżej przycisk. Z duży wybór dostępnych gier zawartych w tym tarczy, przyciski te są wygodnym sposobem, aby przejść bezpośrednio do gry.Domyślnym ustawieniem jest dla 2 graczy. Nazwy przycisków są BIG SIX, cut-throat, CRICKET i 301 501.

PLAYER/PAGE Klawisz - Klucz ten może być zasilany na początku każdej gry, aby ustawić liczbę graczy. Pozwala to również wynik z innymi graczami wyglądać.Dartboard LCD zapisuje wynik do ośmiu graczy lub do czterech grupach dwuosobowych.LED Tarcza zapisuje wynik do 16 graczy, lub do ośmiu dwuosobowe zespoły.

GAME Klawisz - Funkcja ta może być jedną z zabaw są wybierane będą wyświetlane na ekranie.

SELECT Klawisz - Dzięki tej opcji możliwe jest dla każdego gracza, aby ustawić trudność. Wiele odmian gry są różne poziomy trudności, działa przez prasę do potwierdzenia.

RESET Klawisz - Ta funkcja usuwa ustawienia gry na wyświetlaczu i wraca do początku muzyki.

CYBERMATCH Klawisz - Ten klucz jest jeden gracz może grać z komputerem, grać z dostosowania pięciu różnych poziomach zaawansowania! Tylko jeden gracz może grać przeciwko konkurentom Cybermatch. Nieruchomość Cybermatch dodaje poziom konkurencji do podjęcia normalnego, rutynowego działania.

Cybermatch poziom zdolności

Poziom 1 (C1)	Sportowiec zawodowy
Poziom 2 (C2)	Ekspert
Poziom 3 (C3)	Zaawansowany
Poziom 4 (C4)	Zaawansowanych początkujących
Poziom 5 (C5)	Nowicjusz

Grać przeciwko komputerowi, naciśnij nieruchomości Cybermatch a następnie naciśnij przycisk START.
Po uruchomieniu gry: Pierwszy gracz rzuca. Po trzech ruchach, po naciśnięciu strzałki od płyty dart i natychmiast przycisk START, aby przejść do następnego gracza.
Wynik gracza jest wyświetlana na wyświetlaczu.Aktywny Ocena wyświetlić miot przez zaledwie zdobytych punktów (próba dioda świeci). Rzeczywiste odzwierciedlenie punkty są również wyświetlane w aktywny wyświetlacz Ocena (LED świeci wynik). Gdy komputer skończył rundę, tarcza się automatycznie do odtwarzacza.Gra kończy się, gdy jeden z graczy wygrał. POWODZENIA!

4. Instrukcja obsługi

1. Naciśnij przycisk POWER lub przełącznik do pozycji ON (|), aby włączyć tarczy.Krótki wstęp brzmi muzyka i światła wyświetlacza.
2. Naciśnij przycisk aż GAME aż zobaczysz grę, którą chcesz na wyświetlaczu - lub naciśnij przycisk Quick Wskaźnik.
3. Naciśnij DOUBLE przycisk z podwójnym celu określenia dodatkowych ustawień na początku i / lub po zakończeniu gry zrobić. Można to zrobić przed meczem lub w trakcie procedury (tylko grupa gra 301 - 901). Dalsze wyjaśnienia znajdują się w zasadach gry.
4. Naciśnij przycisk PLAYER, aby wybrać ilość graczy wpisanych. Domyślne są dwaj gracze. Lub można wybrać mecz CYBER opcji.
5. Naciśnij przycisk Start / przytrzymaj przycisk (czerwony), aby potwierdzić i rozpocząć grę.
6. Jeśli wszystkie trzy rzutki zostały rzucone, wiesz głos na zdjętej rzutki ("Usuń strzałki"), bez wpływu na wynik tutaj. Gdy wszystkie lotki są usuwane, naciśnij przycisk Start na następnego gracza do rzucania.Głos, powyżej którego kolej gracza. Dodatkowe światło na poszczególne numery zawodników (lampka kontrolna player, 1-16), które również określić kolejność.

5. Dbanie o elektronicznej tarczy

1. Nigdy nie używaj stalowych kolców na tej tarczy - kolce stalowe spowodować ogromne szkody i zniszczenia obwodu zasilania i elektroniki tarczy.
2. Nie wyrzucaj zbyt wiele władzy w rzutki - Zbyt mocno rzuca prowadzą do ciągłego łamania końcówek (końcówki) i uszkodzić tarczę.
3. Włącz rzutki lekko w prawo można wyciągnąć je z planszy - co sprawia, że łatwiej usunąć strzałki z planszy i zapewnia dłuższą żywotność końcówek.
4. Używaj tylko dołączonego zasilacza.Używanie innych zasilaczy może spowodować porażenie prądem i uszkodzenie elektroniki.
5. Wyjmij baterie, jeżeli korzystanie z płyty z zasilacza. To może przedłużyć żywotność baterii.
6. Nie pozwól, aby przepływ wody do tarczy. Nie należy używać do czyszczenia natryskowego lub środka do czyszczenia zawierający amoniaku lub innych szkodliwych substancji chemicznych, może to spowodować uszkodzenie.

6. Zawartość gry

1	301	**11**	Big Six	**21**	ShangHai	**31**	Gold Hunt
2	Cricket	**12**	Overs	**22**	Golf	**32**	Cas-A
3	Scram	**13**	Unders	**23**	Football	**33**	Cas-B
4	Cut Throat	**14**	Count Up	**24**	Baseball	**34**	Cas-C
5	Eng Cri	**15**	High Score	**25**	teeple chase	**35**	Elimination
6	PK-Cri	**16**	Round Clk	**26**	Bowling	**36**	Horse She
7	Low-Cri	**17**	Killer	**27**	Car Rally	**37**	Warfare
8	Adv-Cri	**18**	Doub DN	**28**	Shove Pen	**38**	Adv War
9	Shooter	**19**	41	**29**	Nine Darts	**39**	Paintball
10	Trapshoot	**20**	All Fives	**30**	G & R	**40**	Fox Hunt
						41	Tic-Tac-Toe

7. Zasady gry

GAME 1: 301

Jest to najbardziej znane różne, przy czym wstępnie określoną liczbę punktów, na przykład 301 lub 601 muszą zostać rozegrane w dół.Etap składa się z trzech rzutów. Regularne punkty są następnie odejmowane od danego wyniku. Wygrana w końcu, kto pierwszy osiągnie wynik zero.
Jeśli gracz na bramkę, która była potrzebna do dokładnego odtwarzania do zera, a potem ten fragment znany jako "biust".Wynik zostanie przywrócone, że przed przejściem. Na przykład: gracz musi umniejszać tylko 32 punktów, wziąć 20, 8 i 10 (łącznie 38), a następnie wynik w następnej iteracji wciąż 32-ga:

Aby gra bardziej interesujące typy gry są do wyboru. Naciskając "DOUBLE", opcje zaznaczone. Jest to w dużej mierze z double najczęściej używane.Wyświetlacz LED pokazuje aktualne ustawienia.

• Double In – Odliczanie tally punktów nie rozpocznie się, dopóki gracze na początku spełnia ewentualne podwójne pole
• Double Out – Tutaj gracz musi podjąć, aby zakończyć grę, podwójne pole.
• Double In und Double Out – Do zliczania w dół, to zawsze trzeba trafić podwójne pole. Albo na początku lub na końcu każdej iteracji
• Master Out - Aby zakończyć grę, podwójne lub potrójne pola są brane.

Dart-obecnie własność (Tylko w "01" gry)
Ten elektroniczny Tarcza ma specjalny "wypadać" funkcji. Spada grać wynik poniżej 160, jest automatycznie aktywowany "Pocieszyciel Unii". Naciskając przycisk OUT DART pozwalając graczowi wyświetli propozycje związków zmniejszyć wynik na zero. Podwójne lub potrójne wyświetlacz z dwóch lub trzech wierszach, które zapalają się po lewej stronie, tuż obok punktów zaliczonych jako (ACTUAL CORE).

GAME 2: CRICKET

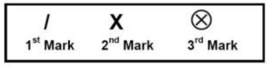
Jest to gra strategiczna, zarówno dla zaawansowanych i początkujących graczy.Liczba spotkań, gracz może wybrać po prostu wyrzucić / i zmuszając przeciwnika do zdobycia mniej odpowiednie liczby spotkań.Celem jest, aby wszystkie podane numery, jak na początku, więc to "blisko" ("close"), zanim wróg osiągnie najwyższy wynik.
Tylko nr 15 do 20 włącznie oraz w dziesiątkę (wewnętrzny / zewnętrzny) może być stosowany w tego typu grze. Każdy gracz musi dokonać kilka razy, aby "zamknąć" (CLOSE) może być. Gdy gracz ma numer hit "zamknięty", więcej meczów są oceniane na ten numer jako punkty. Ale jeśli wszyscy gracze "zamknięty" linie są na ten numer nie można więcej punktów można uzyskać. Punkty można w dowolnej kolejności, "otwarty" i "zamknięty", ważne jest, że liczba jest trzykrotnie wykonane.

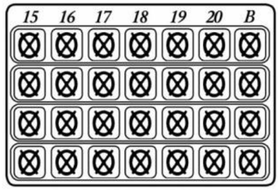
Spotykają się trzy razy, oznacza:

Jeśli trafisz potrójną strefę, hit Widząc Triple
Uderzanie w podwójnej strefy, licząc dwa razy
Uderzanie w prostej strefie, po prostu liczyć

Win - drużyna / gracz, który ma wszystkie liczby pierwsze "zamknięty", a najwyższa Przedstawiła wynik wygrywa. Jeżeli gracz posiada wszystkie liczby pierwsze "zamknięty", ale

jest za punkty można zbierać tylko na "otwartych" numerów punktów więcej.Odtwarzacz nie zakończyć swoje punkty zanim przeciwnik zamyka wszystkie numery, przeciwnik wygrywa.Gra trwa aż wszystkie numery są "zamknięte".





GAME 2-1: NO-SCORE CRICKET
(Naciśnij przycisk SELECT, kiedy krykiet jest na wyświetlaczu). Obliczyć standardowe zasady krykieta stosuje się z zastrzeżeniem, że punkty nie będą ocenianeChodzi tu, wszystkie liczby (15 - 20, a w dziesiątkę) jest "blisko" tak szybko, jak to możliwe. W przeciwieństwie do modeli LCD oferujących grupy Graj jako osobnej gry w modeli LED, dwie grupy grać w krykieta i krykieta są no-wynik w grze dostępna. Uwaga: gra tylko 1 gracz jest automatycznie aktywowany tylko nie-score-Cricket, jak nie ma wroga, który musi przewyższać ci punktów.

Cricket Scoring Display (stosuje się do wszystkich wariantów Cricket):
Tarcza ta używa specjalnego światła wskazujący wynik podczas Cricket gry (dioda stanu).Ekskluzywny turniej krykieta wyświetlacz scoring tradycyjnie używany symbol X (cross) i O (kółko) do zapisywania punktów. Po krykiet jest zaznaczona, znaki są podświetlane, a nie tablica. Istnieją trzy lampki umieszczone w ramach odpowiednich numerów (15 - 20 i oko byka). Gdy powierzchnia jest przejść od jednej z lampek. Po 3 miotów wszystkie światła są wyłączone. Jeżeli podwójne lub potrójne strefy konfiguracji świeci się 2 lub względnie 3 linie, które zapalają się na lewej stronie, tuż obok punktów zaliczonych jako (ACTUAL CORE).

GAME 3: SCRAM (Tylko dwóch graczy)
Ta gra to odmiana krykieta. Składa się z dwóch rund. W każdej rundzie gracze mają różne cele. W rundzie 1, pierwszy gracz próbuje wszystkich numerów (Wynik: trzy gole w każdym obszarze - od 15 do 20 i oko byka) "bliskie". W tym czasie drugi gracz stara się zdobyć jak najwięcej punktów, jak to możliwe, co nie zostało zamknięte przez gracza 1. Po gracz zamknął 1 wszystkie obszary, Round 1 jest zakończona. W 2 rundzie, każdy gracz ma odwrotną funkcję. Gracz 2 teraz obejmuje wszystkie obszary, podczas gdy gracze zdobył 1 punkt. Jeśli Round 2 jest kompletna, więc gracz ma 2 zamknięte wszystkie obszary, gra jest skończona.Gracz z najwyższym wygrywa wynik.

GAME 4: CUT-THROAT CRICKET
Tutaj również standardowe zasady krykieta zastosowanie z zastrzeżeniem, że jeśli gracz podjął kilka razy, a następnie punkty zdobyte są przypisane do innych graczy, a nie gracza rzucania.Celem tej opcji jest to, aby osiągnąć najniższy możliwy wynik. Bardziej konkurencyjnymi podmiotami pokochają tę wersję, ponieważ oferuje graczom różne podejścia.

GAME 5: ENGLISH CRICKET (Tylko dwóch graczy)
Ta gra jest również odmiana krykieta i wymaga dokładnego rzut. Składa się z dwóch rund. W każdej rundzie gracze mają różne cele. W rundzie 1 gracz próbuje trafić w 2 dziesiątkę - celem jest, aby zakończyć okrągłe 9 meczów. Podwójne Bull (bycze oko) liczy się jako 2 trafienia. Każdy miot, że nie trafi w dziesiątkę będą liczone gracza 1. Przykład: Gracz przekracza 2, w trakcie biegu, 20, pojedynczy byk jest (tylko) i 7, odjąć ten odtwarzacz raz w dziesiątkę wymaganej 9-cia Tak więc, gracz 1 dostaje 27 punktów. Gracz 2 musi dokładnie i precyzyjnie

wrzucić w dziesiątkę.
Tymczasem jeden z graczy próbuje osiągnąć w rundzie 1 jak najwięcej punktów jak to możliwe. W dwu-i trzyosobowe są liczone dwa lub trzy razy. Aby zdobyć punkty, gracze muszą mieć co najmniej 1 ponad 40 punktów na rundę docierania (3 litrów), a więc również gromadzić punkty na gracza 2. Tylko punkty, które wykraczają poza osiągniętego 40 są doliczane do całkowitej. Gracz 1 musi w tej rundzie tak dokładnych rzucać do wszystkich segmentów. Wyjątkiem w dziesiątkę Wszystkie mecze gracza 1 w Bull gracza Eye 2 zostaną odliczone. Gracz 2 ma wymagane 9 bycze oko przebojowej, runda się kończy i do rundy 2, role są wymieniane. Zwycięzcą jest gracz z najwyższym wynikiem po dwóch rundach.

GAME 6: PICK IT CRICKET
Ta gra jest bardzo podobna do standardowego krykieta. Zamiast korzystać z tradycyjnych segmentów używanych w standardowej krykieta, (15, 16, 17,18,19,20, i Bullseye) graczy obliczu nowych i nieznanych celów losowo wybranych przez komputer.Gra składa się z sześciu losowych segmentów i dziesiątkę. Wszystkie pozostałe zasady jak w standardowym szczegółowy Cricket.

GAME 7: LOW PITCH CRICKET
Ta wersja Cricket wykorzystuje niższe ponumerowane segmenty na płycie do zmiany tempa od standardowych segmentów krykieta. Gracze będą musieli się "zamknąć" segmentów 1, 2, 3, 4, 5, 6 i dziesiątkę. Wszystkie pozostałe zasady jak w standardowym szczegółowy Cricket.

GAME 8: CRICKET zaawansowany
Ta wersja przeznaczona jest do krykieta zaawansowanych graczy.
Trudność jest charakteryzuje się tym, że tutaj numery segmentu (20, 19, 18, 17, 16, 15 i oczu byka) może być zamknięty i Double Triple! W tej trudnej grze, po prostu podwaja i trzyosobowe są liczone podwójnie.Wartość byka oczy jest taka sama jak w standardowej krykieta.
Gracz, który zamknie wszystkie numery i najwyższy wynik przedstawionych wygrywa.

GAME 9: SHOOTER
W tym starciu, talent z graczy będzie testowany.Komputer losowo do graczy, które należy podjąć segmentów. Segmenty będą migać na ekranie (po prawej stronie wyświetlacza CORE rzeczywista).

Ocena punktowa każdego odcinka:

Single = 1 Punkt Double = 2 Punkte Triple = 3 Punkte Single Bullseye = 4 Punkte

Double Bull's Eye (Inner Bull) = 4 Punkte Single Bull (Outer-Bull) = 2 Punkte

Gracz z największą liczbą punktów na koniec rundy wygrywa. Uwaga: liczba rund jest przez naciśnięcie przycisku SELECT 6 - 12 arbitralne.

GAME 10: TRAPSHOOT
Ta wersja dart strzelania pułapki będzie trzymać graczy na palcach. W każdej rundzie, komputer wybiera grupę trzech celów gracz musi trafić. Cele będą wyświetlane po prawej stronie tablicy.Gracz musi spróbuj trafić wszystkie trzy cele, w ciągu 15 sekund z 3 rzutki. Każde trafienie w cel wyniki 1 punktu. (3 punkty maksymalne możliwe w każdej rundzie) Pierwszy gracz zgromadzić 15 punktów jest zwycięzcą. Podwójne i potrójne segmenty są konkretne cele w tej grze. Na przykład, jeśli celem jest wymagane i jeden numer graczem

uderza podwójne segmentu, nie ma punktów padnie! Uwaga: można dostosować liczbę rzutek może być strzał w 15 sekund.

GAME 11: BIG SIX
Ta gra pozwala graczowi wyzwanie swoich przeciwników przez arbitralnie narzuca liczbę należy podjąć. To jest podobne do gry w koszykówkę "Koń", gdzie gracz oszukuje miot, to potrzeba naśladowania innych. Kiedy nie gracz ma "H", itd., aż w końcu "koń" ma ze sobą. Przed rozpoczęciem gry można ustawić za pomocą przycisku SELECT z ilu mieszka zostanie odtworzony.Hit na Jednolitym 6 otworzył grę. Niemniej jednak, gracz ma do jej biegu (3 zdjęć) nawet mieć 6 "ocalić" mu życie. Po obecny cel został trafiony (single 6), odtwarzacz Następny rzut / następnym celem wroga. Jeśli gracz 1 pomiędzy jego trzy rzuca jeden 6 nie, gracz traci życie i perspektywa z przeciwników nie do określenia liczby. Gracz 2 może następnie określić w 6 spotkaniu, kolejny numer spotkania. Jedno, dwu i trzyosobowe są traktowane jako jedno miejsce przeznaczenia.
Celem gry jest, aby jak najwięcej wrogów życia w sporze i domyślnie trudno numerów sal (np. podwójne dziesiątkę lub potrójne 20), aby skomplikować grę.Gracz, który opuścił jedną życie, wygrał grę. Uwaga: liczba "życia" jest przez naciśnięcie przycisku SELECT 3 - 7 arbitralne.

GAME 12: OVERS
Celem jest zawsze przewyższy wcześniej otrzymanego wyniku (łączne wyniki trzech miotów). Przed rozpoczęciem gry, ilość życia na przycisk Wybierz jest ustawiona. Tworzy odtwarzacza nie do przekroczenia jego poprzedni wynik uzyskany rzucie lub dać taki sam rzucie, traci życie. To jest, za życie utracone, ekran LED po prawej wyświetla migający.Gracz, który opuścił jedną życie, wygrał grę. Uwaga: liczba "życia" jest przez naciśnięcie przycisku SELECT 3 - 7 arbitralne.

GAME 13: UNDERS
Upewnij się, że gracz, w przeciwieństwie do "overach" próbują podciąć kiedykolwiek wcześniej osiągnięty wynik (3-rzucanie wynik).Gra rozpoczyna się od 180 punktów (najwyższy numer). Gdy gracz nie bił się wcześniej osiągniętego rezultatu, traci życie. Każdy miot, w tym na terenach poza outów odrzuceń, podlega karze 60 dodatkowych punktów. Na końcu każdego cyklu (Start / HOLD) następnie kary oczekuje się własność.Gracz, który opuścił jedną życie, wygrał grę. Uwaga: liczba "życia" jest przez naciśnięcie przycisku SELECT 3 - 7 arbitralne.

GAME 14: COUNT-UP
Celem gry jest pierwszy wynik zestaw (400, 500 ...) osiągnąć.Wynik zależy od wyboru tej gry. Każdy gracz stara się osiągnąć w każdej rundzie jak najwięcej punktów jak to możliwe. Dwuosobowe i trzyosobowe są bezpośrednio wyrażone w liczbach. Oznacza to, że rzut trzyosobowe 20 ląduje na numer wyświetlany 60. Zgromadzone punkty mogą być wyświetlane dla każdego gracza na wyświetlaczu LED. Uwaga: Można określić ocenę zestawu.

GAME 15: HIGH SCORE
Aby wygrać trzeba wygrać jak najwięcej punktów, uzyskanych w trzech rundach z dziewięcioma rzutki. Dwuosobowe i trzyosobowe są bezpośrednio wyrażone w liczbach. Uwaga: liczba rund jest przez naciśnięcie przycisku SELECT 3 - 14 arbitralne.

GAME 16: ROUND-THE-CLOCK

Każdy zawodnik musi być w kolejności segmentów (1 - 20 oraz w dziesiątkę) spotkać. Per pass, co trzy rzuty. Jeśli trafisz na właściwy numer, można spotkać się z kolejnym numerem w sekwencji.Pierwszy gracz, aby dostać się do 20 zwycięstw.Wyświetlacz (prawo od aktualnego rdzenia) wskazuje, który segment spotkacie. Sekwencja na wyświetlaczu, aby gracz zawsze wie Numer jest w porządku. Kilka poziomów trudności można poprzez naciśnięcie przycisku Wybierz do T15 R01 swobodnie wybranego dla tej gry.

Klasyfikowane w następujący sposób:

- *ROUND-THE-CLOCK 1* – Gra rozpoczyna się w segmencie *1(r01)*
- *ROUND-THE-CLOCK 5* - Gra rozpoczyna się w segmencie *5 (r05)*
- *ROUND-THE-CLOCK 10* - Gra rozpoczyna się w segmencie *10 (r10)*
- *ROUND-THE-CLOCK 15* - Gra rozpoczyna się w segmencie *15 (r15)*

Grupa ta obejmuje również osiągnąć dwu i trzyosobowych jak zwykły numer, jak ta gra nie używa klasyfikacji punktów.

ROUND-THE-CLOCK ***Double*** – Gracz musi spełnić, aby podwoić w każdym segmencie od 1 do 20 włącznie.

- *ROUND-THE-CLOCK Double 1* – Gra rozpoczyna się w Podwójne *1(d01)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 5* – Gra rozpoczyna się w Podwójne *5 (d05)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 10* - Gra rozpoczyna się w Podwójne *10 (d10)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 15* - Gra rozpoczyna się w Podwójne *15 (d15)*

ROUND-THE-CLOCK ***Triple*** - Gracz musi podjąć w celu trzykrotnie w każdym segmencie 1 do 20, włącznie.

- *ROUND-THE-CLOCK Triple 1* – Gra rozpoczyna się Triple *1 (t01)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 5* - Gra rozpoczyna się Triple *5 (t05)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 10* - Gra rozpoczyna się Triple *10 (t10)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 15* - Gra rozpoczyna się Triple *15 (t15)*

GAME 17: KILLER

Ta gra może być grana z 2 osób, ale jest to tylko naprawdę ekscytujące w pewnej liczby graczy. Aby rozpocząć grę, każdy gracz ma rzucać w tarczę, należy wybrać numer jego dokładności. Każdy gracz musi mieć inny numer dla siebie.Wyświetlacz LED dla każdego gracza tylko raz pojawił się termin "SEL". Gdy numer został wybrany, związany numer jest wyświetlany, dla każdego gracza, wyświetlacza.

Celem gry jest wykazanie się jako "killer" przez hitów double segmencie własnym numerem wybranego. Gdy jest to skuteczne, to "killer" do końca tej grze. Teraz masz cel do swojego przeciwnika "Kill" przez podwójne trwać swoim segmencie, aż wszystkie jego życia zostały wyczerpane.Ostatni gracz o pozostałym życiu ogłoszony zwycięzcą. Jest to w tej grze nie jest niczym niezwykłym dla indywidualnych graczy zjednoczyć rzucać rzekomą lepszego gracza z gry.

Ponadto, może gry poprzez zmianę ustawienia kilku, opracowanie bardziej trudne zadanie. Istnieją 3 poziomy trudności dostępne: Pokój 3, 5 i Double Double 7-cie Tutaj gracza przeciwnik po prostu "zabić", gdy gracz trafi podwójne segmenty.

Uwaga: liczba "życia" jest przez naciśnięcie przycisku SELECT między 7 - 14 do wyboru. Ponadto, poziom trudności, z wykorzystaniem SELECT, z podwójnym 3, 5 i 7 są opcjonalne.

GAME 18: DOUBLE DOWN
Każdy gracz rozpoczyna z wynikiem 40Celem jest osiągnięcie w każdej rundzie jak najwięcej goli, jak to możliwe w aktywnym segmencie. Runda 1: gracz musi wziąć na 15er segmencie. Jeśli to się nie powiedzie, obecny wynik (w tym przypadku 40 punktów) o połowę. Jeśli udało jednak całkowita rejestrowana jest dodawany do prądu wynik. W następnej rundzie, 16er segmentu kontrolowane i wszystkie punkty zdobyte dodaje się nową całkowitą. Kiedy nie całkowity wynik jest o połowę.
Każdy gracz rzuca numery w kolejności, są wymienione w poniższej tabeli.Wyświetlacz LED pokazuje segment ma być podjęta w dodatku.Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Player 1										
Player 2										

Any Double (D) · Any Triple (T)

GAME 19: FORTY ONE
Poza dwoma wyjątkami, ta gra ma podobne zasady do standard double down, jak opisano powyżej. Tutaj celem jest odwrotna, od 20 do w dziesiątkę. Ponownie, wyświetlacz LED pokaże również segment, które należy podjąć. Drugą cechą jest to, że w dodatku do końca gry gry jest włożona, w którym gracze muszą próby, z trzema strzałkami, 41 (20, 20, 1, 19, 19, 3, D10, D10, 1: rzucać, itp.). Jeśli gracz ma warunek, dokładnie "41" throw nie jest spełniony, o połowę wynik gracza. To dodatkowe trudności, gra ma zupełnie inny obrót w kierunku końca.

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

Any Double (D) · Any Triple (T) · "41" Round (41)

GAME 20: ALL FIVES
Tutaj, wszystkie segmenty są aktywne, co cała tarczę użyte,.
Z każdej rundy (3 rzutki) każdy gracz musi osiągnąć łączny wynik, co jest podzielne przez 5. Każdy "5" liczy się jako 1 punkt. Na przykład, w okresie 25 (10, 10, 5), gracz ma 5 punktów jego PUNKTACJA, 25 dzieli się przez 5, 5 wyniki.
Jeśli Gracz zdobywa punkt Total (3 zdjęcia), a nie "5" jest podzielna, punkty nie są przyznawane. Ponadto, ostatnie Dart rundy w segmencie policzalnych wyrzucane. Te ziemie dart spoza segmentu pierścienia (obszaru połowu dzwonka) lub całkowicie brakowało tarczę, gracz otrzymuje również żadnych punktów. Nawet jeśli wynik poprzednich dwóch miotów w szeregu, która byłaby podzielna przez 5.
Zapobiega to dobrowolny Throw dodawania ("tankowania") po dwóch dobrych 1-gi miotach nieporęczny.Pierwszy gracz w sumie 51 "Podbicie piątek" jest zwycięzcą. Na wyświetlacz LED aktualnej punktacji jest zawsze wyświetlana.
Uwaga: liczba wymaganych "Podbicie piątek" jest przez naciśnięcie przycisku SELECT 51 do 91 dowolnie wybranych.

GAME 21: SHANGHAI
Każdy gracz rzuca jeden po drugim na numery od 1 do 20. Gracze rozpoczynają się 1 i rzucają 3 rzutki na tym segmencie.Celem jest uzyskanie jak najwięcej punktów w każdej rundzie z 3 rzutki na odpowiednim segmencie. Podwójne i potrójne Ilość odpowiednio.Gracz, który sięga po rzucie na wszystkich 20 segmentów, najwyższy wynik jest zwycięzcą.

Regulowane poziomy trudności:
• *SHANGHAI 1* – Gra rozpoczyna się od segment *1 (01)*
• *SHANGHAI 5* – Gra rozpoczyna się od segment *5 (05)*
• *SHANGHAI 10* - Gra rozpoczyna się od segment *10 (10)*
• *SHANGHAI 15* - Gra rozpoczyna się od segment *15 (15)*

Ponadto, mamy "Super Shanghai" dodaje się jako opcja dodatkowa. Wynika z tych samych zasad, jak opisane powyżej. Wymóg jest tu również, że masz do dwu-i trzyosobowe pola, które są wyświetlane na wyświetlaczu LED.

Regulowane poziomy trudności:
• SUPER *SHANGHAI 1* – Gra rozpoczyna się od segmentu*1 (S01)*
• *SUPER SHANGHAI 5* - Gra rozpoczyna się od segmentu*5 (S05)*
• *SUPER SHANGHAI 10* - Gra rozpoczyna się od segmentu*10 (S10)*
• *SUPER SHANGHAI 15* - Gra rozpoczyna się od segmentu*15 (S15)*

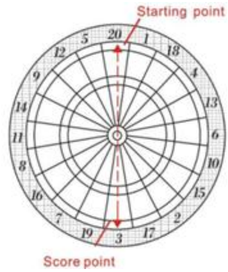
Uwaga: Po naciśnięciu przycisku SELECT, aby przejść do żądanej wersji gry (01-S15).

GAME 22: GOLF
Jest to wersja sport Dart golfowe (ale nie rakieta potrzebne).Celem jest, aby zakończyć rundę 18/09 "dziury" z najniższym wynikiem.Pole Championship ("Pole") składa się z "par 3 dziury", więc dla par 27 rundzie 9 "dziur" i PAR 54 dla rundy z 18 "dziur".
Używany segmenty 1 do 18, które reprezentują sobą "dziurę".Gracz ma trzy trafienia z 3 rzutek na każdym "dziury" dostać się do następnego "dziury" do rysowania. Wyniki w segmencie dwu-i trzyosobowe wpływu na wynik i pozwala graczowi na wypełnienie "dziury" przy mniejszej ilości pociągnięć.

Na przykład, wziąć pierwszy dart potroić pole, jeden ocenia tę "dziurę" jak "Orła" i gracz zamyka tę "dziurę" z 1 "Impact" od.
Wskazówka: "Holes Out": gracz rzuca aż będzie "dziura" zawarła z powodzeniem (3 mecze w wymaganym odcinka).Komunikaty głosowe na urządzeniu pokazuje, które gracz na "strajk" jest. Więc słuchaj zbyt dobre, aby nie rzucać na innego gracza. Grać bez dźwięku, należy zwrócić uwagę na komunikat na wyświetlaczu LCD.
Uwaga: liczba "dziur" jest przez naciśnięcie przycisku SELECT 9h i 18h arbitralne.

GAME 23: FOOTBALL
Aby rozpocząć grę, każdy gracz musi najpierw wybrać "reguły gry". Może to być wykonane przez ręczną Unii dotyku lub segmentu.Pole Segment jest wybierany przez każdego gracza, stając się punktem wyjścia w tej grze. Jak widać na wykresie, będzie od punktu początkowego, poprzez w dziesiątkę przekazanego drugiej stronie płyty, "Punkt wynik".Gracz, który przeszedł tę sekwencję z powodzeniem wygrywa.Wyświetlacz LED zapisuje wynik i wskazuje segment, który jest wymagany następny.

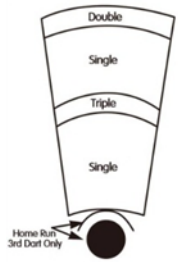
Na przykład, gracz wybrał 20-segment, to zaczyna się na dwuosobowy 20 ("punkt wyjścia") i ma za cel podwojenia 3 ("punkt wynik").Cała płyta obecnie obejmuje 11 segmentów, które muszą być podjęte w zamówieniu. Aby pozostać na przykładzie, gracz musi rzucić w tej kolejności w następujących segmentach:



Starting Point: Double 20 → Duża prosta 20 → Triple 20 → Mały prosty 20 → Single Bull → Bull’s Eye → Single Bull → Mały prosty 3 → Triple 3 → Duża prosta 3 → Score Point: Double 3

GAME 24: BASEBALL
Wersja darta baseball jest szczególnym wyzwaniem dla graczy stanowią jak w prawdziwej grze jest kompletną grą 9 "rund". Każdy gracz rzuca 3 rzutki za "rundzie". Boisko jest, jak pokazano na rysunku, podzielono na następujące segmenty:

Segment	**Rezultat**
Single Segment	“Single” – 1 Base (jeden pole)
Double Segment	“Double” – 2 Bases (dwie pola)
Triple Segment	“Triple” – 3 Bases (trzy pola)
Bull’s Eye	“Home Run” (*tylko z trzecią lotką w próbować każdej rundy*)



Celem gry jest zdobycie jak wiele "runy / ras" w każdym "rundzie". Gracz z największą liczbą "biegnie / ras" na koniec gry jest zwycięzcą.
Uwaga: liczba "Innnings" jest przez naciśnięcie przycisku SELECT 6 do 9 selekcyjny.

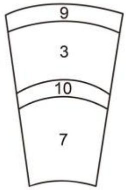
GAME 25: STEEPLECHASE
Celem "tor przeszkód" jest zwycięzcą "wyścigu / Race", by po uprzednim przejściu przez "ścieżki / pola.""Track" segment zaczyna się 20 i idzie w prawo do 5-segmentowego przed może być rzucony na dziesiątkę. Brzmi łatwo? Jednakże, w tym wariancie, ograniczone prawo podejmowane w obszarze. Oznacza to, że tylko w wewnętrznym okręgu segmentów może być, np. obszar między dziesiątkę potrójnej i pierścieniem.
I, jak prawdziwy przeszkodami, również niektóre przeszkody na drodze do zwycięstwa. Tutaj są przeszkody (ogrodzenie) w następujący sposób ustawione

□1. przeszkody -- Triple 13
□□2. przeszkody -- Triple 17
□□□3. przeszkody – Triple 8
□□□□4. przeszkody -- Triple 5

Gracz, który przeszedł przez pierwszy turniej całego (ścieżki i Bullseye), wygrywa ten "wyścig".

GAME 26: BOWLING

Ta wersja darta w kręgle jest naprawdę wyzwaniem. To jest trudna gra, ponieważ wymaga ekstremalnej precyzji osiągnąć liczne punkty. Gracz 1 zaczyna grę. Teraz, "aleja" (pole) są wybierane, która jest określona przez związek lub ręcznie dotykając segment (Zobacz na wykres). Raz jest to "aleja" zdecydowana pozostać 2 mioty uzyskać pkt, czyli tak zwane "szpilki". Każdy segment jest z pewnej ocena:



Segmente	***Punkte***
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins

Dla tej odmiany, istnieje kilka zasad

1. Doskonały wynik dla tej wersji wynosi 200
2. Pojedyncze segmenty dozwolone w "ramce" (runda) nie uderzy dwa razy. Jeśli tak, to wyniki nie będą liczone (0 styków). Wskazówka: spróbuj trafić każdego segmentu na kolanach w celu osiągnięcia 10 pinów.
3. Per "ramki" do 20 pinów, spełniając potrójne podwójne segmenty, osiągnięte.
4. Jeśli pierwszy dart trafi podwójny segment, sekundy, jak również, ale trzeci dart całkowicie pominięte odcinki będą liczone szpilki do tej rundy 10 pinów.
5. Jeśli pierwszy dart do podwójnego segmentu drugiego zewnętrznego lub wewnętrznego segmentu pojedynczej i rzutki 3-sze uderza podstawkę, będzie liczony do tej rundy 9 pinów.
6. Jeśli pierwszy dart podwójny segment, drugi i trzeci potrójny dart trafi podwójny segment, liczy się w tej rundzie 19 pinów.
   Uwaga: liczba "klatek", to przez naciśnięcie przycisku SELECT 10 i 15 dowolnie wybranych.

GAME 27: CAR RALLYING

Jest ona podobna do gry "bieg z przeszkodami", ale z tą różnicą, że gracz zdecyduje się na "torze" (utwór). Możliwe jest również, aby umieścić w wielu przeszkód, jak to możliwe, aby jego tor. Jednakże, "rasa" ma długość 20.
Wyświetlaczu symbol "SEL" opowiada gracza w polu / segment do swobodnego wyboru. Może to być wykonane przez ręczną Unii dotyku lub segmentu. Uwaga: Musisz dokładnie i bezpiecznie zrobić swoje własne segmenty pozostać "rasy" w. Zdecyduj się na Wewnętrznej 20 Pojedyncze, musi Wewnętrzna jednolity obszar podczas wyścigu są wykonane. Wyświetlany jest spotkanie wewnętrznej segmentów z jednej linii (z lewej), obok liczby wykonane rzuca na Outer pojedynczych obszarach wyświetlane są także z linii do wyszukuje lewo, nad, obok wyrzuconego numeru.
Zwykle trudne przeszkody, jak trudno być podejmowane w liczbach, trwa wyścig. Ponownie linia może być zależnie od potrzeb, jest łatwiejsze i trudniejsze. To nie ma znaczenia, w którym segmenty są przeszkodami. Tak więc po "tor" jest zaznaczone, "rajd", są uruchamiane przez naciśnięcie przycisku START.Gracz, który przeszedł przez pierwszy z rajdu będzie zwycięzcą.

GAME 28: SHOVE A PENNY

Tutaj, tylko numery 15 do 20 oraz w dziesiątkę jest używany. Pojedyncze segmenty są nagrodzone 1 pkt, 2 dwuosobowe i trzyosobowe z 3 punktów. Każdy gracz musi dokonać numery w celu osiągnięcia celu w każdym obszarze 3 punktów, tak że gracz może przejść do następnego numeru. Nabyte gracza więcej niż trzy punkty w regionie punktów nadwyżki

zostaną dopisane do następnego gracza.Gracz, który zastąpił we wszystkich segmentach (15 - 20 oraz Bull) zdobycie 3 punktów jest zwycięzcą.

GAME 29: NINE-DART CENTURY
W tym wariancie, to jest o 100 punktów, aby osiągnąć lub tych po 3 rundach z 9 rzutki zbliżenie się tak bardzo jak to możliwe. Hit w segmentach dwu-i trzyosobowe są liczone według podwójne lub potrójne.Gracz wypadł (Biust), który dociera do ponad 100 punktów, automatycznie przegrywa grę. Czy pokłócił wszystkich graczy, kto zdobył najmniej 100 punktów. I wszyscy gracze będą przedwczesne 100 punktów, wygrywa ten, który rzucił na najmniejszą rzutki.

GAME 30: BLUE VS. RED *(Tylko dla 2 graczy)*
Ta gra jest wyścig dookoła planszy, dzięki czemu spotkanie pól podwójnych lub potrójnych i zapłacił za zwycięstwo. Gracz 1 jest "niebieski", Player 2 jest "czerwony". Gracz 1 rzuca tylko podwoić lub potroić wszystkie niebieskie pola i pracy w kierunku ruchu wskazówek zegara w grze. Gracz 2 sztuki, w lewo, zaczynając od 20 i po prostu rzuca na wszystkie czerwone pola podwójne lub potrójne.
Aktualny wynik, a segment należy podjąć będą wyświetlane. Proszę zauważyć, że w ciągu jednej rundy tylko jeden mecz na podwójne lub potrójne liczy się. Gdy nie spełnia tych segmentów, żadne punkty nie są punktowane, ale stawia się dodatkowo pole.
Uwaga: wszystkie gole strzelone w deblu i trzyosobowe są dodawane. Bądź ostrożny, ponieważ brakowało strzałów (nieprawidłowa pole / pole przeciwnika). Według zużytych punktów odjęta od wynikuOsoba z największą liczbą punktów na koniec wyścigu, jest zwycięzcą.

GAME 31: GOLD HUNTING
Odnosi się to do "złoto", aby znaleźć i skarb. Zbierać "złoty", trzeba uzyskać 50 punktów, a następnie daje 1 czas "złota". To może być tylko DW jest 50 lub 100, 150, itp., są zbierane (w serii). Niemniej jednak, nie można po prostu wyrzucić zbierać "złoto", ale również kradną dla tych graczy, które to. W konsekwencji nie jest z powrotem i dalej gra, ale gracz, który zdobył najwięcej "złoto" jest zwycięzcą.

GAME 32: CASINO A - FLUSH
Zainspirowany przez kasyna gry, że testy tej wersji ryzykując punkty zdolność, aby pokonać wroga.Celem jest, aby osiągnąć pierwszy strzeli set. Uwaga: łączna liczba punktów (260/310/360/410/460/510/560) jest przez naciśnięcie przycisku SELECT wybieralne.
Rzutki jest na odpowiednich numerów. Zakład, a więc "bet", jest 10 punktów. Na początku każdej rundy, każdy zakład na gracza 20, 30, 40 ... wzrost 90 punktów. Przez odwołań gracza do danego numeru, to może się zdarzyć, że gracz stawia z pełnym przekonaniem po prostu zbyt wysokie. Zmienić "aktywności" może na początku każdej rundy, które są uruchamiane BOUNCE OUT przycisku. Nowy zakład jest wskazywany na wyświetlaczu ("B20" wyświetla, oznacza to "dziecko" z 20 pkt.). Aplikacja automatycznie ponownie spadnie do 10 punktów na początku każdej rundy.
Do jego stosowania ("aktywność") do umarzania ("środki pieniężne w"), określoną ilość są podejmowane. Spełnia pierwszy miot jednego segmentu ("push") nie ma punktów padnie. Jednak pierwszy miot spełnia w danym segmencie podwójne lub potrójne, odpowiedni wniosek jest prosty lub podwójnie. Dla pozostałych dwóch rzutki korzystać (Wejść w segmencie: pojedyncze, podwójne, potrójne) jest odpowiednio prosty, liczone dwukrotnie lub trzykrotnie.Display (wyświetlacz scoring segment) wymienia udane numery podjąć. Misses (poza policzalnych segmencie) kosztować przewidywaną zakład (Każda runda: nowy preSelect

użytku).Pierwszy gracz, aby osiągnąć stałą całkowitą liczbę punktów, wygrywa grę.

GAME 33: CASINO B - STRAIGHT

Ta gra ma, z wyjątkiem dodatku z elementów gry, takich jak podobieństwa w sztuce "Flush Casino" na. Celem jest, aby osiągnąć pierwszy zestaw punktów. Uwaga: łączna liczba punktów (260/310/360/410/460/510/560) jest przez naciśnięcie przycisku SELECT wybieralne.
Rzutki jest na odpowiednich numerów.Bet "bet" jest 10 punktów. Na początku każdej rundy, każdy gracz może zwiększyć swój udział do 20, 30, 40 ... 90 punktów. Przez odwołań gracza do danego numeru, to może się zdarzyć, że gracz stawia z pełnym przekonaniem po prostu zbyt wysokie. Zmienić "aktywności" może na początku każdej rundy, które są uruchamiane BOUNCE OUT przycisku.Nowy zakład jest wskazywany na wyświetlaczu ("B20" wyświetla, oznacza to "dziecko" z 20 pkt.)Aplikacja automatycznie ponownie spadnie do 10 punktów na początku każdej rundy.
Do jego stosowania ("aktywność") do umarzania ("środki pieniężne w"), określoną ilość są podejmowane. Spełnia pierwszy miot jednego segmentu ("push") nie ma punktów padnie. Jednak pierwszy miot spełnia w danym segmencie podwójne lub potrójne, odpowiedni wniosek jest prosty lub podwójnie. W tym momencie wchodzi powiedział nowy element gry. Zamiast kilkakrotnie zarzucanie samego segmentu, w serii, tutaj jest sekwencja (rzucanie) rozciągają się na całym dysku. Na przykład: Jeśli wyświetlacz z segmentu 1 trafienie, gracz próbuje w segmencie 1 bramkę trafienie. Następnie trafić w dziesiątkę i jeden w 19 segmencie"Rzeczywista Core" wyświetlacz po każdym rzucie, aby osiągnąć w tym segmencie. Dla pozostałych dwóch rzutki korzystać (Wejść w segmencie: pojedyncze, podwójne, potrójne) jest odpowiednio prosty, liczone dwukrotnie lub trzykrotnie.Display (wyświetlacz scoring segment) wymienia udane numery podjąć. Misses (poza policzalnych segmencie) kosztować przewidywaną zakład (Każda runda: nowy preSelect użytku).Pierwszy gracz, aby osiągnąć stałą całkowitą liczbę punktów, wygrywa grę.

GAME 34: CASINO C - 3-STAR

Dla tych bardziej skomplikowanych wersji kasyna, konieczne jest co najmniej 3 trafienia do lądowania w policzalnych segmentu, aby zdobyć punkty. Celem jest, aby osiągnąć pierwszy zestaw punktów. Uwaga: łączna liczba punktów (260/310/360/410/460/510/560) jest przez naciśnięcie przycisku SELECT wybieralne.
Tylko odcinki 15 i 20 włącznie, w dziesiątkę może być stosowany w tej grze.Segment punktacji wyświetlacz świeci na początku każdej rundy, segmenty (barów).Bet "bet" jest 10 punktów. Na początku każdej rundy, każdy gracz może zwiększyć swój udział do 20, 30, 40 ... 90 punktów. Przez odwołań gracza do danego numeru, to może się zdarzyć, że gracz stawia z pełnym przekonaniem po prostu zbyt wysokie. Zmienić "aktywności" może na początku każdej rundy, które są uruchamiane BOUNCE OUT przycisku.Nowy zakład jest wskazywany na wyświetlaczu ("B20" wyświetla, oznacza to "dziecko" z 20 pkt.)Aplikacja automatycznie ponownie spadnie do 10 punktów na początku każdej rundy.
Do jego stosowania ("aktywność") do umarzania ("środki pieniężne w") musi być 3 razy policzalne segmentu (15 - 20, bullseye) są podejmowane lub hitem w Triple segmencie "otwiera / uruchamia" klasyfikacji punktów i używa trzy razy. Dwuosobowe i trzyosobowe są odpowiednio dwa lub trzy razy. Nie tworzy gracz uderzył powierzchnię 3 razy, traci zakład. Również trafić w segmencie nie są przenoszone do następnej rundy.Pierwszy gracz, aby osiągnąć określoną liczbę punktów jest zwycięzcą.

GAME 35: ELIMINATION

Celem gry jest, aby "wyeliminować wyeliminowanie /" jego przeciwnicy. Zasady są bardzo proste. Każdy gracz musi z 3 rzutki osiągnięcia ogólnie wyższy wynik niż poprzedni gracz osiągnął. Na początku każdy gracz ma 3 życia.Gracz nie przebitym poprzedni wynik przeciwnika, gracz traci 1 życie. Również związany wynik.Który nadal ma "życie" jest zwycięzcą tej gry.
Uwaga: liczba "życia" jest przez naciśnięcie przycisku SELECT między 3 - 5 selekcyjny.

GAME 36: HORSESHOES

Ta gra jest co najmniej dwa. Tylko 20-segmentowy i 3-segmentowy, które należy uwzględnić, co reprezentuje "stajnie" (podkowa doły). Gracz 1 narzuty mieć na 20er segmentu i Playerem 2 wrzucony do 3 segmentów. Punkty są gromadzone na rundę.Zwycięzcą jest ten, który zdobył pierwsze 15 punktów.

Punktacja:

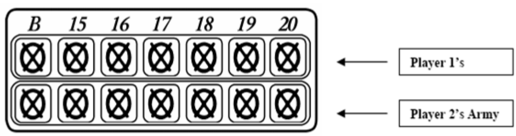
TRIPLE pole = 3 punkty	DOUBLE pole = 2 punkty
INNER SINGLE Segment = 1 punkt	OUTER SINGLE Segment = 0 punkty

Tylko gracz, który zdobył więcej punktów otrzymasz w grze, punkty liczą. Na przykład: jeden gracz osiąga wynik 3 punktów i odtwarzacz 2, ale tylko 1 punkt w tej rundzie, 3 punkty są naliczane tylko gracza 1. To jest tak długo, aż zawodnik zdobył 15 punktów.
Uwaga: Numer, aby dotrzeć do "łączny wynik" jest przez naciśnięcie przycisku SELECT między 15 - 25 selekcyjny.

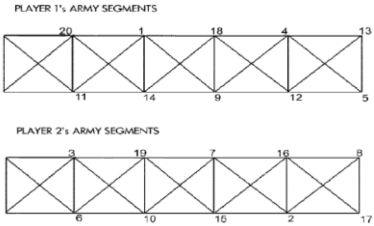
GAME 37: BATTLEGROUND (*Tylko dla 2 graczy*)

W tym 2-gracza, rzutek, rzeczywista "bitwy" (Battle Ground), dzieli się na dwie połowy.Pierwsza osoba, która zarządza wszystkie segmenty swojego przeciwnika (armie / jego armia), aby spełnić zwycięzca. Segmenty należy w dowolnej kolejności.

Gracz 1 jest "TOP" Armia i rzuca lotkami w niższych częściach tarczy.
Gracz 1, musi spełniać następujące segmenty (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16 i 8).
Player 2 jest "z dołu" wojsko i podnosi górne części płyty.
Gracz 2 muszą spełniać następujące segmenty (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 i 13)



Regulowane poziomy trudności są:
BATTLEGROUND DOUBLES:
• Gracze na podwójnych segmentów w celu zniszczenia armii przeciwnika.
BATTLEGROUND TRIPLES:
• Gracze na Triple segmentów zniszczyć armię przeciwnika.
BATTLEGROUND mit GENERALS
Ta gra polega na wariację oprócz spełnienia zadanie. Po armia została pokonana (wszystkie segmenty zostały podjęte), gracze mają porwać "General". Trafiając w dziesiątkę z "Ogólne" jest porwany. Ale tylko wtedy, gdy wszystkie uprzednio przeciwstawne segmenty zostały podjęte. Bycze oko nie będzie liczony aż wszystkie segmenty zostały pomyślnie zrealizowane.



Pierwszej klasy wyświetlacz scoring krykieta pokazuje segmenty armia gracza 1.Armia gracza 2 jest drugim z Wiersz pokazane. Za każdym razem, segment został trafiony (Army), wyłącza związane światło.

GAME 38: ADVANCED BATTLEGROUND

Zasady są takie same jak w Battle Ground. Tyle tylko, że teraz na "pole bitwy", "min przeciwpiechotnych" są.

Gracze muszą ograć "miny", które są umieszczone w każdym z dwu i trzyosobowych obszarach przeciwnika.

Każdy gracz, który trafi w podwójne lub potrójne przeciwnika traci część swojej "armii". Na przykład, jeśli gracz 1 błędnie Triple 6 trafień, to straci swoją "armię" w 11er segmencie.

GAME 39: PAINTBALL

Ta gra jest podobna do gry "pole bitwy". Wszystko, co jest możliwe w tym przypadku gra nie tylko sprostać przeciwnej armii, aby zamknąć. Ale gracze mogą porwać i właściwej "Paintball" gry flag wrogiem wygrać. Aby przechwycić flagę, a następnie Double dziesiątkę należy wziąć 3 razy. Jednak wyniki nie są na jednolitym dziesiątkę liczy je. Hit Bullseye nie musi odbywać się w jednej rundzie. Wyniki są sumowane z czasem gry.Gracz, który jako pierwszy podbił banderą lub zniszczyć armię, wygrał

Regulowane poziomy trudności (naciskając przycisk SELECT może być wybrany):

- Podwójne Paintball, gracze muszą zawierać 3 razy uderzył w dziesiątkę uchwycić flagę lub podwójnego segmentu zniszczyć armię.
- Triple Paintball, gracz musi zawierać 3 razy bycze oko Capture the Flag, czy potrójny segment zniszczyć armię.

GAME 40: CAT & MOUSE *(Tylko dla 2 graczy)*

Wyzwanie 2-odtwarzacz gra jest najlepsza dla średniozaawansowanych graczy. Jeden z graczy wciela się w rolę kota, a drugi, z myszy.Mysz musi spróbować jak najszybciej dostać się do jej otworu przed kot może pęknąć.Myszy odgrywa lewo segmentu 20 i zaczyna się pierwszą rzuca podwójnego segmentu, a następnie w jednej pozycji segmentów.

Cat gra złapać mysz, również w lewo, ale to zaczyna się w segmencie 18 i po prostu rzuca na podwójnymi polach każdego segmentu. Jeśli mysz jest w stanie okrążyć planszę, aby mówić ponownie w segmencie 20 przybywa, mysz, wygrywa. Jednakże, jeśli kot uderza podwójne pola myszy, myszy złapany i kot zwycięzca

GAME 41: TIC-TAC TOE

Korzystanie z określonych segmentów, Celem gry jest pokonanie swoich rzutów, aby "krzyżyk" X lub "okrąg" O. Wykorzystuje tradycyjne "trzy zwycięstwa" zasady. Trzy krzyże lub koła w linii poziomej, pionowej lub ukośnej, aby wygrać mecz. Aby postawić krzyżyk lub okrąg, musisz Segment 3 razy z rzędu (podwójne i potrójne odsłon liczy) spotkać.

Odsłon być wyświetlane. Widok na wyświetlaczu: 1 Wejść w segmencie jest wyświetlany jako "\" i 2 hity jak: "X". Zamknięte odcinki pojawiają się zarówno "" lub "O", w zależności, który z graczy zdobył punktów.Tabela poniżej jest i podczas gry pomocna (solucja).

B = Bullseye

12	20	18
11	B	6
7	3	2

8. Ważne uwagi

Stałe segmenty:
Czasami może się zdarzyć, że zostanie wyrzucony dart zaklinowane w segmencie. Dzieje się tak być uruchomiony gry przystanków i wyświetlacz LED wskazuje segment, na które wpływa na.
Gdy segment jest odtwarzane ponownie, gra może być kontynuowana.Aktywacja segmentu odbywa się przez usunięcie lotki lub końcówka (TIP). Jeśli nadal nie rozwiązuje problemu, tak długo, jak poruszać się nieznacznie od segmentu, dopóki nie zostanie przeniesiony ponownie.

Przerywane wskazówki (Tip):
Pomiędzy nimi, możliwe jest anulowanie że szczyty lub nawet pozostać zatrzymany w pokładzie. Spróbować odciągnąć zerwaną końcówkę szczypiec lub pincety, wyjąć płytkę. Jeżeli to niemożliwe, można również próbować pchać kolce przez segment. Użyć gwóźdź, który jest węższy niż w górnej i delikatnie przez końcówkę segmentu. Należy tu uważać, że gwóźdź nie pchać się za daleko, a tym samym nie spowoduje uszkodzenia elektroniki. Ponadto, jest to zjawisko normalne, że wskazówki złamania. Pakiet ten, dodaliśmy pakiet końcówek zamiennych. Jeśli wskazówki walut, upewnij się, że używasz tego samego rodzaju porad, który dołączany jest tarczy.

Darts/Lotki:
Wskazane jest, aby użyć dołączonego w rzutki. Użyj innego lotkami, może to spowodować uszkodzenie zarówno elektroniki oraz segmenty. Typy zamienne dostępne są w sklepach specjalistycznych (produkty dart).

Czyszczenie elektronicznych lotki:
Jeśli jesteś ostrożny z płytą, będzie jeszcze doświadczyć więcej konkursów. Odkurzyć swoją tarczę regularnie wilgotną ściereczką. Zaleca się użyć delikatnego detergentu. Zastosowanie ściernego lub czyszczące zawierające amoniak może spowodować uszkodzenie i nie powinny być stosowane. Unikać płynów, które penetrują obszar docelowy. To może prowadzić do trwałego uszkodzenia i nie jest objęte gwarancją.

Części zamienne:
Aby zapewnić sprawne działanie twojego byka E-dart ® urządzenia, zalecamy stosowanie wyłącznie części zamienne i akcesoria byka marki ®.
Zastąpienia Porady Softtip Bulla ® Tefo X (nr 61719) są szczególnie zalecane. Są dostępne w sklepach i pozwalają na optymalne wrażenia w grach.

BULL’S DARTFORCE

Elektronický terč
Návod k obsluze

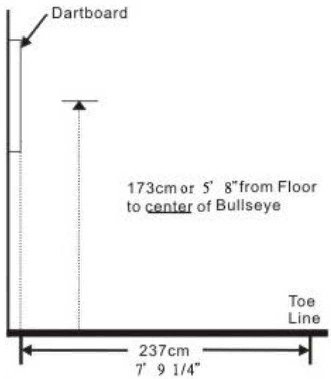
Obsah:

1. Obsah balení

- elektronický terč
- Návod k obsluze
- 12 šipek
- Náhradní hroty (Soft Tips)
- Adaptér
- Šrouby na uchycení terče

2. Instalace

K upevnění terče vyberte volné místo se vzdáleností minimálně 3m k terči. Odstup od odhodové čáry k terči by měl být 2,37 m. Terč má napájení jen ze sítě. Umístění terče by mělo být v dosahu zásuvky.
Není podstatné, zda má terč horizontální nebo vertikální zavěšení, měla by však být výška až do středu terče 1.73m nad zemí. Označte střed terče ke stěně. Změřte vzdálenost mezi dvěmi závěsnými dírami a Bull´s Eye. Označte závěsné díry na stěnu. Ujistěte se, že druhé označení závěsných děr je navzájem ve vertikální linii s prvním označením.



Terč upevněte pomocí přiložených šroubů na stěnu. Nastavte šrouby ke stěně tak, aby terč byl v jedné rovině se zdí. Terč lze také ještě pevněji namontovat na stěnu. Chcete-li terč pevně namontovat, použijte další čtyři šrouby (nejsou v balení), které umístíte do otvorů na zadní straně terče.

3. Funkce na terči

POWER – Je-li terč připojen ke zdroji energie, ozve se melodie a terč je připraven. Tlačítkem POWER zapínáte nebo vvpínáte terč. Pokud nebudete terč delší dobu používat doporučujeme odpojit terč se zásuvky.

START/NEXT PLAYER –Toto multifunkční tlačítko se používá pro:
- START hry, pokud jsou vybrány všechny funkce hry.
- NEXT PLAYER tímto tlačítkem přepínáte během hry na dalšího hráče.

SPIELSICHERUNG (GAME GUARD) – – Při spuštění hry tlačítkem START můžete aktivovat funkci uzamknutí hry (GAME GUARD). Po zmáčknutí tlačítka (GAME GUARD) jsou všechny klávesy uzamčeny. Pokud je povoleno GAME GUARD, hru nemohou ovlivnit chybné hody na tlačítka terče. Chcete-li zrušit GAME GUARD funkci (v podstatě odemknout klávesnici), stačí znovu stisknout toto tlačítko.

ABPRALLER (BOUNCE OUT) – Rozhodněte před začátkem hry, jestli si přejete aby senzory terče počítaly šipky, které nezůstaly zachycené v terči. Pokud ne, stačí stisknout tlačítko odstranit BOUNCE OUT a tyto hody se počítat nebudou.

DART-OUT/SCORE – DART-OUT je aktivní pouze během hry “01” (301, 501, etc.). Sníží-li se skóre pod 160 je možné dokončit hru s třemi hody. Tyto návrhy mohou být vypočítány z terče. Upozornění: Double nebo Triple se objeví dvou či tří řádkové na levé straně vedle nově získaného skóre. Funkce SCORE umožňuje hráči zobrazit výsledky ostatních hráčů, které nejsou na terči zrovna zobrazeny.

ZVUK –Hlasitost je nastavitelná mezi 0-7. Při uvedení do provozu je nastavena hlasitost 4. Při stisknutí tlačítka SOUND nastavíte hlasitost. Level 0 znamená bez zvuku.

DOUBLE/MISS – toto tlačítko se používá na Double In/Double Out a Master Out možnost aktivovat hru “01”. Tato funkce je aktivní pouze pro výběr hry 301, 501, atd. Po vybrání můžete tlačítkem DOUBLE/MISS přidat další funkce (Double In/Double Out und Master Out Optionen). Vybraná volba se Vám zobrazí na levé straně displeje. Přednastaveno pro každou hru je („Single Out).

FUNKCE MISS. Při každé hře je aktivní funkce MISS. Hráč může stisknout tlačítko vždy, když se šipkou přistane mimo oblast počítání, tím se šipka počítá jako hozená.

SPIELER/ANZEIGE (PLAYER/PAGE) – Tato funkce je potřebná při začátku hry pro nastavení počtu hráčů. Tímto tlačítkem navíc na displeji zjistíte stav skóre spoluhráčů. Zde je možné zobrazení skóre až osmi hráči nebo čtyř týmů po do dvou hráčích.

Hra (GAME) – Tímto tlačítkem zvolíte v nabídce odpovídající hru.. Mačkáním na tlačítko GAME projdete celou nabídkou her (Game 1- Game 27).

Výběr (SELECT) – Toto tlačítko umožňuje různé nastavení. U mnoho her je možno nastavit obtížnost hry. Stiskněte několikrát tlačítko SELECT a tím nastavíte stupeň obtížnosti.

Zpět (RESET) – Při stisknutí tlačítka RESET se vymaže displej a zvuk se vrátí na původní nastavení.

CYBERMATCH – Toto tlačítko umožní hru jednoho hráče proti počítači, v pěti různých úrovních nastavení. Pouze jeden hráč může soutěžit proti Cybermatch.

Cybermatch stupeň dovednost

Level 1 (C1)	Dart-Profi
Level 2 (C2)	Expert
Level 3 (C3)	Pokročilý
Level 4 (C4)	Pokročilý začátečník
Level 5 (C5)	Začátečník

Stiskněte Cybermatch, vyberte stupeň dovednosti, se kterou chcete hrát proti počítači a pak klepněte na tlačítko Start.
Jakmile hra začne: hráč hodí první. Po třech hodech hráč odebere šipky z terče a okamžitě stiskne tlačítko START, pro výměnu hráče. Skóre hráče se zobrazí na displeji. Aktivní skóre na displeji se zobrazí ve vrhu právě získaných bodů. Poté, co počítač dokončí jeho kolo se terč automaticky upraví pro hráče.
Hra končí, když jeden hráč vyhrál. Hodně zdaru! nebo GOOD DARTS!

4. Návod k obsluze:

1. Pro aktivaci stiskněte tlačítko **POWER** nebo přejděte na pozici ON.Ozve se krátká melodie a displejem projede test funkčnosti.
2. Stiskněte tlačítko **GAME,** držte tak dlouho, než se vám zobrazí vybraná hra.
3. Stiskněte tlačítko **DOUBLE/MISS** ke staru nebo k ukončení Double nebo k vybrání MasterOut (možno uplatnit jen u hry 301 - 901).
4. Stiskněte tlačítko **PLAYER** pro nastavení počtu hráčů (1, 2 ... 8) . Přednastavená je hra pro dva hráče, nebo zvolte funkci Cybermatch, stisknutím tlačítka CYBERMATCH.
5. Stiskněte tlačítko **START/HOLD** (červené tlačítko) k aktivaci a startu hry.
6. Hoďte šipkami na terč: Po hození třemi šipkami na terč budete vyzváni přes "Remove Darts" k vyndání šipek z terče a zobrazí se hozené skóre. Po vyndání šipek z terče stiskněte tlačítko **START** a tím je na řadě další hráč.. Hlasová zpráva oznamuje, který hráč je nyní na řadě. Na displeji se také zobrazí, který hráč je na řadě.

5. Péče o Váš elektronický terč

1. Nepoužívejte na tento terč nikdy šipky s ocelovým hrotem. Tato hra je určena výhradě pro šipky s plastovým hrotem.
2. Příliš tvrdé hody na terč vedou k neustálému lámání hrotů a je zde riziko poškození elektronického terče.
3. Při vytahování šipky z terče doporučujeme šipkou lehce zatočit dle směru hodinových ručiček – ulehčí vyndání šipky z terče a hrot bude mít delší životnost.
4. Používejte pouze přiložený napájecí adaptér. Použití jiného adaptéru může způsobit nebezpečí úrazu elektrickým proudem a může dojít k poškození elektroniky terče.
5. Vyndejte baterie z terče v případě, že používáte adaptér.
6. Chraňte před vodou! Nepoužívejte spreje nebo čističe, které obsahují čpavek nebo jiné škodlivé chemikálie, může dojít k poškození.

6. Přehled hry:

1	301	**11**	Big Six	**21**	Shang Hai	**31**	Gold Hunt
2	Cricket	**12**	Overs	**22**	Golf	**32**	Cas-A
3	Scram	**13**	Unders	**23**	Footba ll	**33**	Cas-B
4	Cut Throat	**14**	Count Up	**24**	Baseba ll	**34**	Cas-C
5	Eng Cri	**15**	High Score	**25**	Steeple chase	**35**	Eliminat ion
6	PK-Cri	**16**	Round Clk	**26**	Bowlin g	**36**	Horse She
7	Low-Cri	**17**	Killer	**27**	Car Rally	**37**	Warfare
8	Adv-Cri	**18**	Doub DN	**28**	Shove Pen	**38**	Adv War
9	Shoote r	**19**	41	**29**	Nine Darts	**39**	Paintbal l
10	Trapsh oot	**20**	All Fives	**30**	G & R	**40**	Fox Hunt
						41	Tic-Tac-Toe

7. Varianty hry

HRA 1: 301
Tato hra je jedna nejznámějších typů hry s předem nastaveným skóre 301. Hráč musí snižovat výchozí skóre na 0. Kdo první přesně dosáhne nuly, vyhrál a hra pro něj končí. Pokud hráč dosáhne většího počtu bodů, než je jeho zbývající skóre (Bust), skóre se mu automaticky vrací na počet bodů, které měl na začátku kola.
Například: Hráč má už jen 32 bodů, hodí 20, 8 a 10 (dohromady 38), skóre je ale stále 32.

Tuto hru je možné hrát i ve verzi "Double In / Double Out / Master Out". Pro změnu nastavení stiskněte tlačítko "DOUBLE". Upozornění: Stisknutím tlačítka SELECT můžete zvolit mezi 301, 401 až 901.

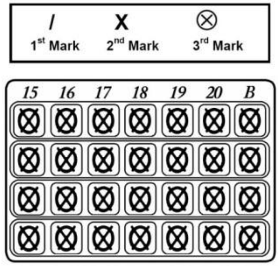
Varianty hry zvolíte tlačítkem „DOUBLE"
• Double In – Hráč musí nejdříve zasáhnout jakýkoli Double, aby mohl začít hru.
• Double Out – Hráč musí zasáhnout Double při ukončení hry.
• Double In und Double Out – Pro vstup do hry i pro ukončení je nezbytné zasáhnout Double na začátku hry i na konci hry.
• Master Out – K ukončení hry je třeba zasáhnout Double nebo Triple.

Dart-Out (Jen u hry "01")
Tento elektricý terč má speciální funkci "**Dart Out**". Sníží-li se skóre pod 160, automaticky se aktivuje " rada hodu ". Při zmáčknutí tlačítka **DART OUT** si hráč může nechat ukázat návrh" rada hodu " jak jeho skóre zredukovat na nulu. Double nebo Triple se rozsvítí vlevo vedle skóre (ACTUALSCORE) .

HRA 2: CRICKET
Strategická hra minimálně pro dva hráče, jak pro pokročilé, tak i začátečníky. Cílová čísla si hráč může přesně vybrat a tak donutit soupeře k méně vhodné možnosti hodu. Cílem je, zasáhnout všechna vybraná čísla jako první, tím ukončit ("close") dříve, než soupeř dosáhne nejvyššího skóre.
Pouze čísla 15 až 20 a Bull's Eye (vnitřní / vnější) jsou použity v této hře. Každý hráč musí jedno číslo třikrát trefit aby mohl "zavřít" (CLOSE). Jakmile hráč "uzavře", jsou další hody na dané číslo bodovány, ale pokud všichni hráči "zavřeli", nelze získat žádné další body na čísle. Body mohou být v libovolném pořadí, "otevřeny" nebo "zavřeny" je důležité, aby bylo číslo třikrát zasaženo.

Trefa trojité zóny se počítá třikrát
Trefa dvojité zóny se počítá dvakrát
Trefa normální zóny se počítá jednou

Team/hráč, který jako první uzavřel a má nejvyšší počet bodů, vyhrál. Pokud hráč hodil všechna čísla jako první, ale nemá nejvyšší počet bodů, musí sbírat další body.



HRA 2-1: NO-SCORE CRICKET
(Potvrďte tlačítko SELECT, pokud je na displeji **Cricket**) Hra má stejná pravidla jako Cricket s odlišností, že se zde nepočítá skóre.Cílem hry je uzavřít čísla (15 – 20 a Bull’s Eye).
Upozornění: Hraje-li jen jeden hráč je automaticky aktivní No-Score-Cricket.

Cricket zobrazení skóre (platí pro všechny varianty Cricket):
Tento elektronický terč používá speciální zobrazení stavu hry.
Každý hráč má vlastní bodování s počtem trefených čísel. Podle hodu hráč zhasne odpovídající Balken na displeji. Hra je ukončena pokud hráč trefil všechny Balken a má k tomu nejvyšší počet bodů.
Pro dva hráče je na dipleji stále viditelné místo trefy a počet bodů. U více hráčů než dva je aktivní zobrazení (1-2, 3-4 atd.) podle toho, který hráč je zrovna na řadě. Počet hodů hráčů, kteří nejsou zrovna na řadě je možno zobrazit stisknutím tlačítka PLAYER/PAGE .

HRA 3: SCRAM (Jen pro 2 hráče)
Tato hra je jedna varianta hry Cricket. Hra se skládá ze dvou kol. V každém kole mají hráči různé cíle. V prvním kole se. hráč 1. snaží hodit všechny čísla. Každé číslo musí být zasaženo 3x, aby bylo vymazáno ze hry. Hráč 2. se snaží zasáhnout co nejvíc bodů, které od prvního hráče nebyly uzavřeny. V okamžiku, kdy první hráč uzavřel všechny možnosti je první kolo uzavřeno.Ve druhém kole má každý hráč opačnou funkci. Druhý hráč uzavře všechny možnosti a první hráč se snaží zasáhnout co nejvíce bodů. V okamžiku, kdy druhý hráč uzavře všechny možnosti je hra ukončena. Vyhrává hráč s největším počtem bodů.

HRA 4: CUT-THROAT CRICKET
Hra má stejná pravidla jako Cricket s rozdílem, že pokud hráč hodí jedno číslo třikrát, dané body se připočítají jiným hráčům, ne hráči, který dané číslo třikrát hodil. Cílem této hry je získat pokud možno co nejmenší počet bodů. Místo snahy o vytváření vlastních počtů bodů jako v normální verzi Cricket, je zde u "Cut-Throat" cílem připsat soupeřovi více a více bodů. Zkušení hráči budou mít tuto variantu hry velice oblíbenou.

HRA 5: ENGLISH CRICKET (Jen pro dva hráče)
Tato hra je také jedna varianta hry Cricket a vyžaduje precizní hod. Hra se skládá ze dvou kol. V každém kole mají hráči rozdílné cíle. V prvním kole se hráč 2 snaží hodit Bull’s Eye – ve hře je 9 hodů k ukončení. Double Bull (Bull’s Eye) se počítá jako 2 trefy. Každý hod co netrefí Bull’s Eye se započítá hráči 1. Hráč 1 se v prvním kole pokouší získat co nejvíc bodů. Doubles a Triples se započítávají dvakrát a třikrát. K připočítání bodů musí hráč 1 získat více než 40 bodů, je-li na řadě (3 hody). Body se připočítají k celkovému součtu jen v případě, že součet bude přes 40. Hráč 1 musí v tomto kole házet precizně na segmenty a Bull’s Eye. Všechny hody od hráče 1 na Bull’s Eye budou hráči 2 odečteny. Hodí-li hráč 2 požadované 9 Bull’s Eye, je první kolo ukončeno a ve druhém kole se role vymění. Vyhrává hráč s největším počtem bodů.

HRA 6: PICK IT KRIKET
Podobně jako "Cricket" velmi, ale segmenty jsou určeny počítačem.Hra obsahuje 6 náhodné segmenty a terč.

HRA 7: LOW kriketovém hřišti
Zde, hráč musí mít následující segmenty 1, 2, 3, 4, 5, 6 a Bullseye "zavřít". Zbytek je v souladu s pravidly kriketu.

HRA 8: ADVANCED CRICKET
Tato náročná verze hry Cricket je vytvořena pro zkušené hráče. Hráči musí zavřít segmenty (20, 19, 18,17,16,15 a Bullseye) **ale mohu použít jen Double- a Triple pole!** V této náročné hře se počítá Double 1x a Triple 2x. Hodnota Bull's Eyes je stejná jak u Standard Cricket. Hráč, který uzavřel všechna čísla a má nejvyšší počet bodů, vyhrává.

HRA 9: SHOOTER
V této hře je testován talent hráčů. Počítač vybere pro hráče náhodně trefu příslušných segmentů. Na displeji se zobrazí čísla segmentu k hodu.
Počítání bodů:
Single = 1 Bod Double = 2 Body Triple = 3 Body Single Bullseye = 4 Body
Double Bull's Eye (Inner Bull) = 4 Body Single Bull (Outer-Bull) = 2 Body
Hráč s největším počtem bodů na konci hry vyhrává.
Upozornění: Počet kol hry je nastavitelný tlačítkem SELECT (na výběr mezi 6 – 12 koly).

HRA 10: Trapshoot
V každém kole bude počítač náhodně na 3 pravých cílů. Hráč musí splnit do 15 sekund 3 šipky, tři góly. Každý zásah je za 1 bod (3 možné v každém kole body).Hráč, který dosáhne 15 bodů jako první, je vítěz.

HRA 11: BIG SIX
Tato hra umožňuje jednomu hráči vyzvat soupeře tím, že náhodně vybere číslo k hodu. Před startem hry se předem nastaví tlačítkem SELECT počet životů pro hráče. Zásahem na Single 6 otevře hru.
Hráč se tedy musí pokusit třemi hody trefit 6 a tím si zajistit život ve hře. Jakmile byl zasažen cíl (Single 6), určí další hod (cíl pro soupeře). Pokud hráč 1 nehodí na tři pokusy 6, ztrácí tím svůj život ve hře a možnost určit svému soupeři další cíl. Pokud hráč 2 hodí 6, určí další hod v kole. Potom může hráč 2 při zásahu 6 určit (zadat) počet zásahů. Singles, Doubles a Triples jsou zde jako jeden cíl. Zde je cílem hry pokud možno soupeři odebrat jeho životy ve hře a připravit těžké cíle hodu jako např. (Double Bull's Eye nebo Triple 20). Vyhrává hráč, kterému zůstává život ve hře.
Upozornění: Počet životů je nastavitelný tlačítkem SELECT (volba mezi 3 – 7 životy).

HRA 12: OVERS
Cílem hry je zvýšit předcházející skóre. Před začátkem hry se nastaví počet životů tlačítkem SELECT. Pokud hráč nehodí víc bodů než v předešlém kole, nebo hodí stejný počet bodů, ztrácí ve hře jeden život. Vyhrává hráč, který má život ve hře.
Počet životů ve hře se zobrazí stisknutím tlačítka DART OUT/SCORE.

Upozornění: Počet životů je nastavitelný tlačítkem SELECT (volba mezi 3 – 7 životy).

HRA 13: UNDERS

U této hry se musí hráč oproti hře „Overs“ pokusit hodit nižší skóre. Hra začíná na 180. Pokud hráč nehodí menší počet bodů než v předešlém kole, nebo hodí stejný počet bodů ztrácí ve hře jeden život.
Každá ztracená šipka se počítá jako nejvyšší skóre a hráči se přičte navíc 60 trestných bodů. Chcete-li přidat libovolnou hodnotu trestných bodů je nutné ručně stisknout. Tlačítkem " BOUNCE OUT " se vrátíte z nastavených trestných bodů na původní stav 60 trestných bodů. Vyhrává hráč, kterému na konci hry zbývá život ve hře.
Upozornění: Počet životů je nastavitelný tlačítkem SELECT volitelné mezi 3 – 7 životy.

HRA 14: COUNT-UP

Cílem této hry je jako první dosáhnout stanovený počet bodů. Stanovený počet bodů se musí nastavit na začátku hry. Každý hráč se snaží získat v každém kole co nejvíc bodů. Double a Triple pole se počítá dvakrát nebo třikrát trefeného segmentu. Pokud hráč například hodí Triple 20 započítá se mu 60 bodů. Celkový počet bodů pro každého hráče se zobrazí na displeji.
Upozornění: Hráč může sám nastavit stanovený počet bodů stisknutím tlačítka SELECT mezi 300,900 a 999.

HRA 15: HIGH SCORE

Pravidla u této hry jsou jednoduchá.Hráč musí získat co nejvyšší počet bodů ve třech kolech s devíti šipkami. . Double a Triple pole se počítá dvakrát nebo třikrát. Upozornění: Počet kol je nastavitelný tlačítkem SELECT, zvolit lze mezi 3-14 koly.

HRA 16: ROUND-THE-CLOCK

Každý hráč musí postupně hodit segmenty (1 – 20 a Bull’s Eye). Při průběhu hry má každý hráč tři hody. Hodí- li hráč správné číslo, hází další hráč v pořadí. Hráč, který jako první popořadě skončí na 20 vyhrává. Displej ukáže který segment trefit (vpravo ActualScore), pořadí pro hráče, aby věděli kdo je na řadě. U této hry lze nastavit tlačítkem SELECT různé úrovně obtížnosti mezi r01 do t15.
Odstupňován následovně:

ROUND-THE-CLOCK 1 – Hra začíná u Segmentu 1(r01)
ROUND-THE-CLOCK 5 -   Hra začíná u Segmentu 5 (r05)
ROUND-THE-CLOCK 10 - Hra začíná u Segmentu 10 (r10)
ROUND-THE-CLOCK 15 – Hra začíná u Segmentu 15 (r15)

ROUND-THE-CLOCK Double – Hráč musí hodit v každém segmentu postupně Double 1 až 20.
ROUND-THE-CLOCK Double 1 – Hra začíná s Double 1(d01)
ROUND-THE-CLOCK Double 5 – Hra začíná s Double 5 (d05)
ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Hra začíná s Double 10 (d10)
ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Hra začíná s Double 15 (d15)

ROUND-THE-CLOCK Triple – Hráč musí hodit v každém segmentu postupně Triple 1 až 20.

ROUND-THE-CLOCK Triple 1 – Hra začíná u Triple 1 (t01)
ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Hra začíná u Triple 5 (t05)
ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Hra začíná u Triple 10 (t10)
ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Hra začíná u Triple 15 (t15)

HRA 17: KILLER „zabít, oddělat“
Tuto hru je možné hrát ve dvou, ale zajímavější je při větším počtu hráčů. Na začátku hry musí každý hráč hodem na terč vybrat svoje číslo. Každý hráč musí mít jiné číslo. Na displeji se objeví pro každého hráče nejdříve “SEL”. V okamžiku, kdy budou mít všichni hráči vybrané jedno číslo, hra začíná.
Učelem hry je ukázat se jako “Killer”, hodit Double Segment svého vybraného čísla. Jakmile se to hráči podaří, je po celou dobu hry “Killer”. Pokud je cílem „killera“ hodit Double svého Segmentu, hází tak dlouho, než vyčerpá ve hře dané životy. Hráč, který jako poslední vyčerpá svůj život, vyhrává. V této hře není neobvyklé, že se někteří hráči spojí, aby údajně lepšího hráče vyřadili ze hry.
Upozornění: Počet životů je nastavitelné tlačítkem SELECT volitelné mezi 3 – 6 životy.

HRA 18: DOUBLE DOWN
Každý hráč začíná hru se 40 body. Cílem hry je v každém kole hodit co nejvíc v aktivním segmentu. V prvním kole hráči musí hodit na segment 15. Pokud se trefa nepodaří, bude aktuální počet bodů (zde: 40 bodů) redukován na polovinu. V případě úspěchu se počet bodů přičte. V dalším kole se přejde na segment 16 a získané body se opět přičtou. V případě neúspěchu se počet bodů redukuje na polovinu.



Každý hráč hází postupně na čísla, jak je viditelné na obrázku pod tímto textem. „Any Doub znamená libovolné Double pole a „Any Triple“ znamená libovolné Tripel pole. LED displ při hře zobrazí čísla, která jsou na řadě. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

Any Double
Any Triple
“41” Round

HRA 19: FORTY ONE
Kromě dvou výjimek je tato hra v pravidlech podobná hře Standard Double Down, jak je viditelné na obrázku nad tímto textem. Zde je opačné pořadí od 20 do Bull’s Eye. Také se zde navíc zobrazí LED displej Segmenty k hodu.
Druhou zvláštností je, že ke konci hry je dodatečně vloženo jedno kolo hry, ve kterém se hráč musí pokusit třemi hody hodit přesně 41 (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: atd.). Nepodaří-li se hráči hodit přesně „41“ bodů, bude jeho aktuální počet bodů redukován na polovinu.

HRA 20: ALL FIVES
Zde jsou všechny segmenty aktivní a tím je celý terč ve hře. V každém kole (3 šipky) musí hráč hodit celkový počet bodů, který je dělitelný 5. Každých „5“ se počítá za jeden bod. Například: při jednom kole dohromady 25 (10, 10, 5), obdrží hráč 5 bodů, zde 25 dělíme 5,

výsledek 5.
Pokud hráč hodí součet bodů, který není dělitelný „5“ nezíská žádné body. Kromě toho musí poslední hod šipky trefit segment, v opačném případě (catch ring area) se hráči nepřipočítají žádné body, ani v případě, že předchozí dva hody splnily dělitelný součet. To zabraňuje dobrovolnému hodu mimo segment (“tanking”) aby nedošlo k ohrožení prvních dvou hodů, co se podařily hodit správně. Hráč, který má jako první celkový počet bodů 51 “Fives”, vyhrává. Na LED displeji se zobrazí aktuální stav bodů.
Upozornění: Počet požadovaných „Fives“ nastavíte tlačítkem SELECT mezi 51 – 91.

HRA 21: SHANGHAI
Každý hráč hází postupně na číslo 1 až 20. Hráči startují na čísle 1 a hodí 3 šipky na tento segment. Cílem hry je v každém kole získat co nejvíc bodů třemi šipkami na daném segmentu. Vyhrává hráč, který po hodu na segment 20 získá největší počet bodů.
Nastavitelný stupeň obtížnosti:
• *SHANGHAI 1 – Hra začíná na Segmentu 1 (01)*
• *SHANGHAI 5 – Hra začíná na Segmentu 5 (05)*
• *SHANGHAI 10 - Hra začíná na Segmentu 10 (10)*
• *SHANGHAI 15 - Hra začíná na Segmentu 15 (15)*

Další dodatečná možnost je„Super Shanghai“. Zde jsou stejná pravidla jak v předchozím textu. Platí stejná pravidla, která jsou popsána výše. Zde je dodatečný požadavek hodit Double a Triple. LED displej požadavek zobrazí.

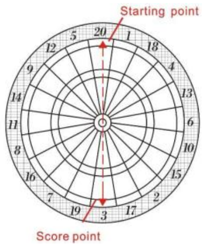
Nastavitelný stupeň obtížnosti:
• SUPER *SHANGHAI 1 – Hra začíná na Segmentu 1 (S01)*
• *SUPER SHANGHAI 5 - Hra začíná na Segmentu 5 (S05)*
• *SUPER SHANGHAI 10 - Hra začíná na Segmentu 10 (S10)*
• *SUPER SHANGHAI 15 - Hra začíná na Segmentu 15 (S15)*

Upozornění: Tlačítkem SELECT změníte vybranou variantu hry (01-S15).

HRA 22: GOLF
Tato hra vychází ze současného golfu. Cílem hry je hodit v jednom kole od 9 do 18 nejnižší počet bodů.
Kurz mistrů ("cours") se skládá: " 3 jamky", tak že 27 je pro jedno kolo s 9 "jamkami" a 54 je pro jedno kolo s 18 "jamkami".
Používají se segmenty 1 až 18, z nichž je každý pro jednu „jamku“. Hráč musí hodit třemi šipkami na každou „jamku“. Hodí-li hráč Double nebo Triple ovlivní hodnocení a umožní hráči hodit jednu „jamku“ s méně hody.
Například hráč hodí s první šipkou Triple, hodnotí se „jamka“ jako „Eagle“ a hráč uzavře tuto „jamku“ s jedním hodem.
Tip: „Holes Out“: Hráč hází tak dlouho, než zavře jednu „jamku“ (3 trefy v požadovaném segmentu). Hlasový výstup na zařízení zveřejní, který hráč je na řadě. Poslouchejte dobře, aby jste neházeli za jiného hráče. Pokud hrajete bez zvukových efektů dávejte pozor na to, co se zobrazí na displeji.
Upozornění: Počet „jamek“ je nastavitelný tlačítkem SELECT mezi 9 a 18.

HRA 23: FOOTBALL

U této hry musí nejdříve každý hráč vybrat“ hrací pole”. Hrací pole vybere hodem nebo ručně, dotekem na segment. Pole segmentu si hráč vybere podle svého přání a pro startovní místo v této hře. Jak je viditelné na obrázku budete provedeni od vašeho startovního bodu přes Bull’s Eye až na druhou stranu terče ke “Score point”. Vyhrává hráč, který projde tímto pořadím jako první. LED displej zobrazí segment daného hodu a ukládá souhrn bodů.

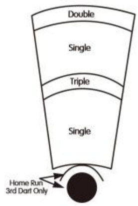


Například: Pokud se hráč rozhodl hrát na segment 20, startuje na Double 20 (“starting point”) a jeho cíl je Double 3 (“score point”). Celkové hrací pole je 11 segmentů, které musí hráč hodit popořadě. Aby mohl hráč zůstat u tohoto příkladu, musí hodit postupně tyto segmenty:

Starting Point: Double 20 → Big Single 20 → Triple 20 → Small Single 20 → Single Bull → Bull’s Eye → Single Bull → Small Single 3 → Tripple 3 → Big Single 3 → Score Point: Double 3

HRA 24: BASEBALL

Tato verze je pro hráče mimořádnou výzvou. Tak jako v originální hře je zde kompletní partie z 9-ti „Innings“ „směn“. Každý hráč hodí tři šipky pro „Inning“. Hrací pole je rozděleno, jak vidíte na obrázku.



Segment	**Výsledek**
Single Segment	“Single” – 1 Base (Single pole)
Double Segment	“Double” – 2 Bases (Double pole)
Triple Segment	“Triple” – 3 Bases (Triple pole)
Bull’s Eye	“Home Run” (lze jen se třetí šipkou v každém kole)

Cílem této hry je pokud možno získat co nejvíce „Runs“ v každém „Inning“. Vyhrává hráč, který má na konci hry nejvíc „Runs“.
Upozornění: Počet „Innings“ nebo-li „směn“ je nastavitelný tlačítkem SELECT mezi 6 a 9.

HRA 25: STEEPLECHASE

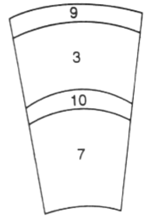
Cílem „ překážkového běhu“ je vyhrát „závod v běhu” tím, že hráč jako první projde hrací plochou „track/Field“. Začátek „track“ je na 20tém segmentu a pokračuje ve směru hodinových ručiček až do segmentu 5 před tím, než se může hodit na Bull’s Eye. Vypadá jednoduše, ale u této varianty je možnost hodu přesně daná. To znamená, že se používá jen vnitřní kruh segmentu, tedy jen prostor mezi Bull’s Eye a Triple.
Jak u překážkového dostihu jsou i u této hry připraveny překážky. Zde jsou bariéry umístěny takto:

1. překážka - Triple 13	3. překážka - Triple 8
2. překážka - Triple 17	4. překážka - Triple 5

Vyhrává hráč, který se jako první dostane k cíli.

HRA 26: BOWLING

Tato varianta hry je opravdu výzva. Hra je náročná a vyžaduje preciznost pro získání bodů. Hráč 1 začne hru tím, že nejdříve vybere místo „Alley“ nebo-li „dráhu“ hodem na terč nebo dotekem na segment. (podívejte se na vedlejší obrázek). Je-li místo „Alley“ nebo-li „dráha“ vybrána, zbývají dva hody na získání bodů „Pins“.
Každý segment má dané bodování:



Segment	Body
Double	9 bodů
Outer Single	3 body
Triple	10 bodů
Inner Single	7 bodů

HRA 27: CAR RALLYING

Tato hra se hraje stejně jako hra „Steeplechase” s jednou výjimkou. Zde si hráč zvolí sám překážkovou dráhu.
Hra umožní hráči nastavení překážek, je však třeba délka 20 ti polí.
Na LED displeji se zobrazí „SEL“ a hráč vybere segment. Segment si hráč vybere hodem na terč nebo ručně dotykem na segment.
Upozornění: Aby mohl hráč zůstat ve hře, musí hodit přesně jeho vybraný segment. Pokud se hráč rozhodne pro 20, musí během hry jeho číslo trefit. Trefa se zobrazí jedním řádkem vlevo dole vedle trefeného čísla. Cestu hry si hráč nastaví dle potřeby jednodušší nebo složitější. Není důležité v jakém segmentu jsou překážky nastaveny. Po nastavení „racetrack“ začíná hra, stiskněte tlačítko START . Vyhrává hráč, který se jako první dostane k cíli.

HRA 28: SHOVE A PENNY

Zde se hraje jen na čísla 15 až do 20 a Bull’s Eye. Jednoduché segmenty se počítají za 1 bod, Doubles za 2 body a Triples za 3 body. Každý hráč musí hodit daná čísla popořadě s cílem v každém kole získat 3 body tak, aby mohl přejít na další číslo.
Každý hod se zobrazí na displeji, jakmile hráč hodí na stejné pole třikrát, přechází na další pole. Hodí-li hráč víc než 3 body v jednom kole, přebytečné body se připočítají dalšímu hráči. Vyhrává hráč, kterému se podaří hodit třikrát všechny segmenty (15 – 20 a Bullseye).

HRA 29: NINE-DART CENTURY

V této variantě hry jde o to, hodit 100 bodů nebo ve třech kolech s devíti šipkami se k danému cíli přiblížit co nejvíc. Hody do Double a Triple segmentu jsou odpovídající a tedy se počítají dvojnásobně nebo trojnásobně. Přehodí-li hráč 100 bodů, automaticky hru prohrává. V případě, že všichni hráči 100 přehodí, vyhrává hráč který je nejméně za daným počtem bodů 100. Pokud se všem hráčům podaří dosáhnout přesného počtu 100 bodů, vyhrává hráč, který k cíli potřeboval nejmenší počet šipek.

HRA 30: BLUE VS. RED

Tato hra je závod kolem terče, zde vede k cíli hod na Double nebo Triple. Hráč 1 je „modrý“, hráč 2 je „červený“. Hráč 1 hází po směru hodinových ručiček jen na všechny modré Double a Triple. Hráč 2 začíná na 20 a hází po směru hodinových ručiček jen na všechny červené

Double a Triple. Aktuální stav bodů a segment na hod se ukáže na displeji. Vezměte prosím na vědomí, že v jednom kole se počítá pouze jedna trefa Double nebo Triple. Pokud hráč nic nehodí, žádné body se mu nepočítají, ale přiblíží se dalšímu poli.
Všechny získané body v Double a Triple se dělí. Pozor! Body za chybné hody se odpočítají a od aktuálního skóre hráče. Vyhrává ten hráč, který má na konci hry nejvíce bodů.

HRA 31: GOLD HUNTING

V této hře jde o to najít a hromadit „zlato“. Hráč musí ke sběru „zlata “ získat 50 bodů. To se rovná jednomu kusu zlata. Body se počítají jen při přesném počtu 50 nebo 100, 150, atd. v jednom kole. Nicméně, hráč může sbírat "zlato" nejen hodem, ale může také zlato ukrást u spoluhráčů, kteří zlato mají. Vyhrává hráč, který má nejvíc zlata.

HRA 32: CASINO A - FLUSH

Inspirován kasino hra je testování této verze schopnost riskovat body porazit soupeře. Cílem je dosáhnout první set celkem. Poznámka: Celkový počet bodů (260/310/360/410/460/510/560) je stiskem tlačítka SELECT vybrat.Terč je na příslušné částky.Bet "Sázka" je 10 bodů. Na začátku každého kola může každý hráč vsadit na 20, 30, 40 ... 90 bodů nárůst. Tím se hráč odvolá na dané číslo, může se stát, že některý z hráčů vsadí s plnou důvěrou prostě příliš vysoká. Chcete-li změnit "činnost", na začátku každého kola, které jsou provozovány vymrští tlačítka. Nová sázka je indikován na displeji (je-li "b20" je zobrazena, znamená to "sázku" 20 bodů).Aplikace se automaticky vždy se vrátí zpět na 10 bodů na začátku každého kola.
Aby vykoupil jeho použití ("činnost"), ("cash in"), předem stanovený počet musí být provedena. Splňuje první vrh, jediného segmentu ("push"), žádné body se počítají. Nicméně, první vrh je dvojité nebo trojité v daném segmentu, je-li použití v souladu s jednoduché nebo dvojité počítá. U zbývajících dvou šipek použití (zásah do segmentu: Single, Double, Triple) je přiměřeně jednoduché, dvojité nebo trojité počítá. Na displeji (segment displej scoring) vypíše čísla úspěšně přijata. Fehlwürfe (mimo počítání segmentu) předpokládané náklady na sázku (Každé kolo: používat nové Nastavitelné!).Hráč, který jako první dosáhne zadané celkového počtu bodů, vyhrává hru.

HRA 33: CASINO B - STRAIGHT

Tato hra má , s výjimkou přidané prvek hry , jako podobnosti ve hře "Flush Casino " na . Cílem je dostat se na první set celkem . Poznámka : Celkový počet bodů (260/310/360/410/460/510/560) je stiskem tlačítka SELECT vybrat. Terč je na příslušné částky. Bet " Sázka " je 10 bodů . Na začátku každého kola , může každý hráč zvýšit svůj podíl na 20 , 30 , 40 ... 90 bodů . Tím se hráč odvolá na dané číslo , může se stát, že některý z hráčů vsadí s plnou důvěrou prostě příliš vysoká. Chcete-li změnit " činnost " , na začátku každého kola , které jsou provozovány vymrští tlačítka. Nová sázka je indikován na displeji (je-li " b20 " je zobrazena , znamená to " sázku " 20 bodů) . Aplikace se automaticky vždy se vrátí zpět na 10 bodů na začátku každého kola .
Aby vykoupil jeho použití (" činnost "), ("cash in") ,předem stanovený počet musí být provedena . Splňuje první vrh , jediného segmentu ("push"), žádné body se počítají. Nicméně, první vrh je dvojité nebo trojité v daném segmentu , je-li použití v souladu s jednoduché nebo dvojité počítá . V tomto bodě , řekl, že nová hra prvek vyskytuje . Místo toho, aby házení opakovaně ve stejném segmentu , v kole , zde jesekvence (házení) vztahující se na celé disku . Například : Je displej od segmentu 1 , aby se ve snaze přistát hit hráč v 1. etapě . Následoval hit

na terč a segmentu 19 " Aktuální Score" displej po každém hodu tento segment má být dosaženo .
U zbývajících dvou šipek použití (zásah do segmentu : Single , Double , Triple) je přiměřeně jednoduché , dvojité nebo trojité počítá . Na displeji (segment displej scoring) vypíše čísla úspěšně přijata . Fehlwürfe (mimo počítání segmentu) předpokládané náklady na sázku (Každé kolo : používat nové Nastavitelné !) . Hráč, který jako první dosáhne zadané celkového počtu bodů , vyhrává hru.

HRA 34: CASINO C - 3-STAR
Pro tuto složitější verzi kasina, je nutné alespoň 3 hity přistát v spočetné segmentu body. Cílem je dostat se na první set celkem. Poznámka: Celkový počet bodů (260/310/360/410/460/510/560) je stiskem tlačítka SELECT vybrat.
Pouze segmenty 20 a 15, včetně terč lze použít v této hře. Bodování segmentový displej se rozsvítí na začátku každého kola, segmenty (v barech).Bet "Sázka" je 10 bodů. Na začátku každého kola, může každý hráč zvýšit svůj podíl na 20, 30, 40 ... 90 bodů. Tím se hráč odvolá na dané číslo, může se stát, že některý z hráčů vsadí s plnou důvěrou prostě příliš vysoká. Chcete-li změnit "činnost", na začátku každého kola, které jsou provozovány vymrští tlačítka. Nová sázka je indikován na displeji (je-li "b20" je zobrazena, znamená to "sázku" 20 bodů).Aplikace se automaticky vždy se vrátí zpět na 10 bodů na začátku každého kola.
Pro jeho použití ("činnost"), ke splacení ("cash in"), má 3 krát počitatelné segmentu (15 - 20 Bullseye) jsou přijata, nebo hit v trojité segmentu "otevře / spuštění" body, postavení a jeden pomocí třikrát. Dvoulůžkové a třílůžkové počítat odpovídající dvojité nebo trojité. Řídí se trefit prostor 3 krát hráč ztratí svou sázku. I výsledky v segmentu nejsou převedeny do dalšího kola. První hráč dosáhnout zadaný celkový počet bodů je vítěz.

HRA 35: Eliminatio
Cílem hry je, aby jeho soupeři "eliminaci / odstranění". Pravidla jsou velmi jednoduchá. Každý hráč má 3 šipky s celkově vyšší výsledek než předchozí hráč se podařilo dosáhnout. Chcete-li začít, každý hráč má tři životy. Neoznámí-li hráč dokáže překonat předchozí výsledek soupeře, hráč ztrácí 1 život. Také v kravatě. Ten, kdo má ještě "život" je vítěz této hry.

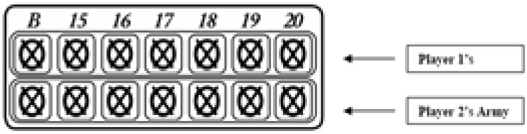
HRA 36: Horseshoes
Tato hra se hraje alespoň dvě. Zde pouze 20 segmentů a pole 3 jsou zahrnuty, a představuje tak "stáje" (podkovy jámy). Hráč 1 hází 20s segmentu a hráč 2 musí brát v segmentu 3. Na body se hromadí podle kole. Vítězem je ten, kdo vstřelil první 15 bodů.

Hodnocení:
TRIPLE DOUBLE box box = 3 body = 2 body
VNITŘNÍ jediného segmentu = 1 bod jedno vnější segmenty = 0 bodů

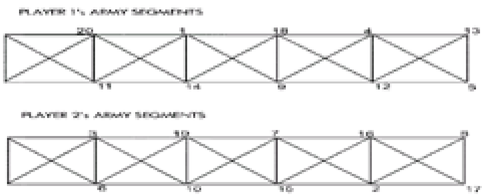
Pouze hráč, který vstřelil více bodů v daném kole, si připsány body. Jako příklad lze uvést: 1 hráč dosáhne skóre 3 body a hráč 2, ale jen 1 bod, bude 3 body připsány pouze jeden hráč v tomto kole. Dále pokračuje tak dlouho, dokud hráč zaznamenal 15 bodů.

HRA 37: Battle Ground (již pouze 2 hráči)
V tomto 2-player hry, šipky, skutečný "bojiště" (Battle Ground), rozdělené na dvě poloviny.

První z nich, který řídí všechny části svého protivníka (vojska / jeho armáda), aby hru vyhrává. Segmenty je třeba vzít v libovolném pořadí.
Hráč 1 je "TOP" armáda a hází šipky na dolních úsecích terč.
Hráč 1 musí splňovat následující segmenty (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16 a 8).
Hráč 2 je "bottom" armáda a zvyšuje horní části disku.
Hráč 2 musí splňovat tyto segmenty (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, a 13)



Nastavitelné úrovně obtížnosti jsou:
Battle Ground DOUBLES:
• Hráči se na dvou segmentů s cílem zničit nepřátelskou armádu.
Třílůžkové Battle Ground:
• Hráči se na Triple segmenty s cílem zničit nepřátelskou armádu.
Battle Ground generálové
Tato hra zahrnuje změnu kromě splnění úkolu. Poté, co armáda byla poražená (všechny segmenty byly pořízeny), hráč musí unést "Obecné". Od hit v býčí oko "General" je unesen. Ale pouze tehdy, pokud byla přijata všechna dříve nepřátelské segmenty. Trefit se do černého se nezapočítává, dokud se všechny segmenty byly úspěšně splněny.



Prvotřídní kriket bodování displej zobrazuje segmenty armády Player 1. Armáda hráče 2 je ve druhém Číslo obrázku. Pokaždé, když je segment (armáda) byla provedena, příslušná kontrolka zhasne.

HRA 38: ADVANCED Battle Ground
Pravidla jsou stejná jako v Battle Ground. Jen to, že se nacházejí na "bitevním poli", "min na". Hráči mají "nášlapné miny", které jsou umístěny v každém ze dvou-a třílůžkových oblastech soupeře, aby se vyhnul.
Každý hráč, který zasáhne dvojité nebo trojité pole soupeře, ztrácí některé své vlastní "armády". Například, pokud hráč 1 chybně Triple 6 hitů, prohraje svou "armádu" v 11er segmentu.

GAME 39: PAINTBALL

Tato hra je podobná hře "bojiště". Vše, co je možné v této hře nejen splňují armádu protivníka až do konce. Ale hráči, stejně jako správná únos "Paintball" herní sestavu, druhý tým vlajka vyhrát hru. Chcete-li zachytit vlajku se dvojitého černého brát 3 krát. Na druhé straně, jsou hity nepočítají na jednotném terč na to. Hit Bullseye nesmí provádět v jednom kole. Výsledky jsou shrnuty v celé hrací doby. Hráč, který jako první zachytil vlajkou nebo zničit armádu, vyhrál hru

Nastavitelné úrovně obtížnosti (stiskem tlačítka SELECT volitelné):

- Double paintball, hráči musí buď 3 krát trefit se do černého zachytit vlajku nebo na dvojitou segmentu zničit armádu.
- Triple paintball, hráči musí buď splňovat tři krát zachytit vlajku nebo zničit trojitý segment, armády, býčí oko.

HRA 40: CAT & MOUSE (již pouze 2 hráči)

Náročná hra pro 2 se nejlépe hodí pro pokročilé hráče. Zde se hráč v roli kočky a další, které na myši. Myš se musí snažit co nejdříve dostat do své díry dříve, než kočka může lapat zavřené. Myš hraje proti segment začíná na první 20 a vrhá dvojího kruhu, následují hity v jednotlivých segmentech. Kočka hraje zachytit myš, a to i proti směru hodinových ručiček, ale začíná v segmentu 18 a jen hodí na dvou polích každého segmentu. Pokud myš podaří obeplout prkno, takříkajíc znovu přijde na 20 segmentu, myš vyhrává hru. Nicméně, v případě, že kočka narazí dvojité pole myši, myš je chycen a kočka je vítěz.

HRA 41: Tic Tac Toe

Pomocí speciálních segmentů Cílem této hry je porazit své hody dostat "křížové" X nebo "kruh" o. K dispozici jsou tradiční "třířadé" používá pravidla. Tři kříže nebo kruhy v horizontální, vertikální nebo diagonální linii vyhrát hru. Chcete-li umístit kříž nebo kruh, segmentu 3 krát v řadě musíte mít (dvoulůžkové a třílůžkové počet přístupů).Počet zobrazení se zobrazí. Pohled na displeji: 1 hity na segmentu se zobrazuje jako "\" a 2 hity jako "X". Uzavřené úseky se buď "" nebo "O", podle toho, který hráč získal body. Níže uvedená tabulka je užitečná pro a během utkání (průvodce).

B = Bullseye

12	20	18
11	B	6
7	3	2

8. Důležité upozornění

Pevné segmenty:

Občas se může stát, že hozená šipka je zaklíněná v segmentu. Pokud se tak stane, hra se přeruší a LED displej zobrazí segment, na kterém se problém nachází. V okamžiku kdy je segment opět volný, hra pokračuje dál. Aktivování segmentu proběhne odstraněním šipky nebo hrotu. V případě, že problém nezmizí, doporučujeme se segmentem lehce zahýbat než se uvolní.

Zalomené hroty (Tip):

Mezi hrou se může stát, že hroty zůstanou zlomené či celé zapíchnuty v terči. Pokuste se hrot opatrně vyndat pinzetou. Pokud se Vám to nepodaří, zkuste hrot vysunout přes segment. Zde použijte hřebík který je tenčí než hrot. Buďte opatrní, abyste hřebík nezasunuli příliš hluboko a tím nepoškodili elektroniku terče. Není výjimkou, že se hroty zlomí a proto jsme k terči přidali balíček náhradních hrotů. Po výměně hrotů se ujistěte, že používáte stejný typ hrotů, které jste obdrželi s terčem.

Šipky:

Doporučujeme používat šipky, které jste obdrželi s tímto terčem. Používání jiných šipek může způsobit škody na segmentech a v elektronice. Náhradní hroty zakoupíte ve sportovních obchodech nebo přímo v obchodě na šipky.

Údržba elektronického terče:

Buďte na terč opatrní, pravidelně setřete prach vlhkým hadříkem. Doporučujeme použít slabý saponát. Použití silných čisticích prostředků nebo čističů obsahujících amoniak může způsobit poškození a neměly by být používány. Kapaliny či vlhkost se nesmí dostat na plochu terče. To může vést k trvalému poškození, na což se nevztahuje záruka.

Náhradní díly:

Pro bezproblémový provoz vašeho terče doporučujeme používat náhradní díly a příslušenství výhradně značky BULL'S® . Doporučujem softové hroty **BULL'S® Tefo X (Art.Nr. 61719).**

BULL’S DARTFORCE

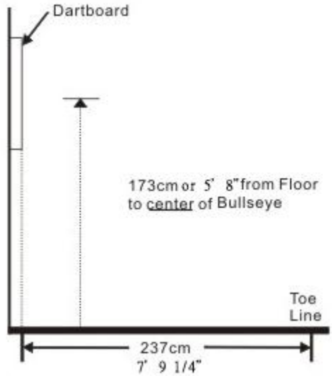
Dartboard elettronico
Istruzione d´uso e del gioco

Elenco:

1. Contenuto:
- Dartboard elettronico
- Istruzione d´uso
- 6 Darts
- Punte di ricambio (Soft Tips)

2. Istruzione di montaggio

Per montare il Dartboard, vi serve una Distesa libera con un spazio di 3,048m fino al Dartboard. La distanza della linea di lancio e lo Dartboard deve avere 2,37m. Il Dartboard può essere usato con un alimentatore o con le batterie. Prelevate le batterie quando usate un alimentatore. Non importa se l´apparecchiatura del sospensione è verticale o orizzontale, l´altezza del centro del Dartboard pero deve avere per forza 1,73m. Marcate l´altezza del centro (Bullseye) vicino al muro. Misurate la distanza tra le due buchi per le sospensione e del Bullseye. Segnate le buche per le sospensione vicino al muro. Deve essere sicuro, che la seconda marcatura si trova precisamente con la prima marcatura su una linea verticale. Fissate il disco (Dartboard) con le vite vicino al muro. Adesso il Dartboard è rimovibile in qualunque momento. Il disco si può anche montare fissamente, usate a ciò le 4 buche prefabbricate che si trova al´esterno del anello tondo (la zona fuori dal segmento).



3. Funzionamento del Dartboard (Notate, che vostro Dartboard possibilmente non ha la disposizione di tutti gli funzionamenti).

POWER Interruttore/Tasto – Si trova sulla collegamento trasversale inferiore del Dartboard nel angolo a destra. Siete sicuro, che il AC Adattatore della presa è nella boccola. La boccola si trova giù al lato destra del Dartboard. Oppure vi avete messe le batterie. Attivate il bottone per cominciare o finire un gioco.

START/HOLD Tasto – Quel tasto ha due funzionamenti:
- START si attiva, appena tutti gli regolazioni per il gioco sono installati.
- HOLD, permette al giocatore di tirare fuori le freccette dal Dartboard durante un tiro.

GAME GUARD Tasto – Dopo che avete cominciato un gioco con il tasto „START“, si può attivare un blocco delle tastiere. Se è attivato „GAME GUARD“, il gioco non può essere influenzato per caso che le freccette sviate toccano gli tasti. Per annullare il blocco delle tastiere, si stringe di nuovo il tasto GAMEGUARD.

BOUNCE OUT Tasto – Decidi prima di cominciare il gioco, se gli sensori del Dartboard devono contare gli punti delle freccette che non rimangano nel segmento („bounce-outs“). Attivate il bottone BOUNCEOUT, se non volete far contare gli punti delle freccette cadute.

DART-OUT/SCORE Tasto – Quel requisito è solo attivo durante il gioco “01” (301, 401, ecc.). Appena che gli punti sono arrivati a **160**, è possibile di finire il gioco con 3 Darts. Diversi proposte di tirare/piazzare le freccette possono essere calcolati dal Dartboard. Double o Triple sono indicati con due rispettivamente con tre linee, che si trovano a sinistra dei punti appena

segnati. (ACTUALSCORE). Con il requisito SCORE, il giocatore ha la possibilità di far indicare il punteggio degli altri giocatori.

SOUND Tasto – Con quello tasto si può regolare il volume. In tutto ci stanno 8 gradi.

DOUBLE/MISS Tasto – Quello bottone si usa quando si vuole attivare il opzione Double In/Double Out o Master Out per il gioco "01". Quello funzionamento è soltanto disponibile quando si sceglie il gioco 301, 401, ecc. Dovete notare, che non tutti gli strumenti hanno il opzione "MASTER OUT". IL opzione MISS è attivato in ogni gioco. Stringiate il bottone MISS per annotare lanci sbagliati. Si può anche usare per registrare le freccette che arrivano fuori dal segmento.

QUICKPICK Tasto – Sono 4 bottoni/tasti con cui si può scegliere subito certe variante di gioco.

PLAYER/PAGE Tasto – Quello tasto si deve usare per registrare la quantità dei giocatori. In aggiunto lo permette di verificare il punteggio degli altri giocatori. Un LCD-Dartboard memorizza il punteggio per massimo 8 giocatori oppure per quattro squadri con 2 giocatori. Un LED-Dartboard memorizza il punteggio per massimo 16 giocatori oppure per otto squadri con 2 giocatori.

GAME Tasto – Con quello funzionamento si può scegliere uno dei squadri/giocatori che diviene indicato sul tabellone segnapunti.

SELECT Tasto – Con quella opzione è possibile di regolare il grado di difficoltà per ogni giocatore. Molte variante del gioco contengono diversi gradi di difficoltà che divengono confermato con quello tasto.

RESET Tasto – Quello tasto cancella la impostazione sul Display e torna alla musica del inizio.

CYBERMATCH Tasto – Con quello tasto è possibile di giocare contro il computer che ha 5 livelli di capacità. Soltanto un giocatore può sfidare a lo CYBERMATCH concorrente. La caratteristica CYBERMATCH inserisce quel grado di competizione nella procedura normale.

Cybermatch livelli di capcitá:
Livello 1 (C1) Professionista
Livello 2 (C2) Esperto
Livello 3 (C3) Avanzato
Livello 4 (C4) Avanzato principiante
Livello 5 (C5) Principiante

Per giocare contro il computer, scegliete la caratteristica CYBERMATCH e stringiate poi il bottone START. Appena il gioco comincia, il giocatore tira al inizio. Dopo 3 tiri si toglie le freccette dal Dartboard e si aziona subito il tasto START per cambiare al prossimo giocatore. Il

punteggio del giocatore si vede sul Display. Il Active Score Display mostra durante il turno del gioco gli punti appena lanciato (ATTEMPT LED brilla). Anche i punti del lancio effettivo saranno mostrato sul Active Score Display (RESULT LED brilla).

Dopo che il computer ha finito il suo giro, il Dartboard subito torna al giocatore. Il gioco é finito appena che uno dei giocatori ha vinto. BUONA FORTUNA!

4. Istruzione d´uso

1. Stringiate il tasto POWER oppure attivate ON Position per iniziare un gioco. Una corta introduzione musicale distende e il Display balena.
2. Stringiate il tasto GAME fin quando vedete il gioco desiderato sul Display – oppure attivate gli tasti QuickPick.
3. Attivate il tasto DOUBLE per effettuare regolazione aggiunte per il inizio/la fine del gioco. Ciò si può fare prima di iniziare oppure durante un gioco (Solo variante 301-901). Ulteriore spiegazione vi trovate nelle regolazione del gioco.
4. Stringiate il tasto PLAYER per digitare la quantità dei giocatori. Due giocatori sono preimpostati. Oppure si può scegliere la opzione CYBERMATCH.
5. Stingiate il tasto START/HOLD (rosso) per confermare e iniziare il gioco.
6. Appena che 3 Darts sono lanciate, una voce vi istruisce di togliere le freccette ("Remove Darts" senza di influenzare il punteggio. Dopo di togliere tutte freccette, stringiate il tasto START per far tirare il prossimo giocatore. La voce fa sentire a chi tocca. Aggiunto i numeri particolari dei giocatori brillano che fanno vedere la ordine di precedenza.

5. Indicazione di manutenzione

1. Mai usare punti di acciaio sul Dartboard – punti di acciaio causano un discapito immenso e distrugge il circuito elettrico e il impianto elettrico del Dartboard.
2. Non tirare le freccette con troppo forza nel Dartboard, se no spaccano i punti (Tips) e il Dartboard si rompe.
3. Girate le freccette in senso orario quanto le togliete – Cosi le Darts si levano più facile dal Dartboard e le punti durano più a lunga termine.
4. Usate esclusivamente il adattatore consegnato. L´uso di un altro adattatore può causare una lesione da corrente elettrica e un guasto della elettrica.
5. Per caso che usate il Dartboard con il adattatore, togliete le batterie. Cosi la durata delle batterie si può allungare.
6. Non lasciate entrare qualche liquido nel Dartboard. Non usate detersivi del spruzzatore oppure detersivi che contengono ammoniaca o oltre prodotti chimici, quelli possono causare difetti.

6. Tabella dei giochi

1	301	**11**	Big Six	**21**	ShangHai	**31**	Gold Hunt
2	Cricket	**12**	Overs	**22**	Golf	**32**	Cas-A
3	Scram	**13**	Unders	**23**	Football	**33**	Cas-B
4	Cut Throat	**14**	Count Up	**24**	Baseball	**34**	Cas-C
5	Eng Cri	**15**	High Score	**25**	teeple chase	**35**	Elimination
6	PK-Cri	**16**	Round Clk	**26**	Bowling	**36**	Horse She
7	Low-Cri	**17**	Killer	**27**	Car Rally	**37**	Warfare
8	Adv-Cri	**18**	Doub DN	**28**	Shove Pen	**38**	Adv War
9	Shooter	**19**	41	**29**	Nine Darts	**39**	Paintball
10	Trapshoot	**20**	All Fives	**30**	G & R	**40**	Fox Hunt
						41	Tic-Tac-Toe

7. Regole dei giochi

GAME 1: 301

Quello è il più famoso tipo di gioco, dove si inizia da un predefinito numero, per esempio 301 oppure 604. Un turno esiste di 3 tiri. I punti realizzati si sottrae dalle punti predefiniti. Chi arriva per primo esatto fino a zero, vince.

Per caso che un giocatore tira di più punti che sono rimasti fino arrivare a zero, quel giro si chiama "Bust". La marcatura rimane quella, di prima. Per esempio: Per un giocatore sono rimasti 32 punti per arrivare a zero, tira il 20, 8 e 10 (in totale 38), i 32 punti erano superati quindi i punti rimangano a 32.

Per configurare il gioco più interessante, si può scegliere diversi varianti del gioco. Per via di attivare il tasto "DOUBLE" si sceglie la opzione. Il gioco Double out è la variante giocato maggiormente. Il LED Display mostra la configurazione attuale.

• Double In – La sottrazione comincia solo, appena che il giocatore imbrocca qualunque Double-segmento.

• Double Out – A questo proposito il giocatore deve finire il gioco con un Double-segmento.
• Double In und Double Out – Per la sottrazione è sempre obbligatorio di imbroccare un Double-segmento. O al inizio o alla fine di ogni giro.
• Master Out – Per finire un gioco, un Double- o Triple-segmento deve essere imbroccato.
Dart-Out caratteristica (Solo a giochi “01”).
Quel Dartboard elettronico ha un funzionamento speciale “Dart Out”. Appena che un giocatore è arrivato a 160, si attiva automaticamente il “consigliere di lancio”. Per via di usare il tasto DART OUT il giocatore può far vedere gli consigli di puntare per arrivare esattamente a zero. Double o Triple divengono indicati con due rispettivamente con tre linee, che brillano ciascuno alla sinistra vicino i punti appena realizzati /ACTUAL SCORE).

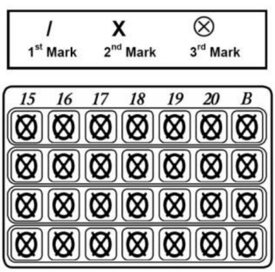
GAME 2: CRICKET
Quello è un gioco strategicamente per giocatori avanzati oppure per principianti. Il numero che divenga colpita può essere scelto dal giocatore per forzare il oppositore di colpire i numeri meno adatti. La meta di quel gioco è, di colpire i numeri predefiniti al primo e di “chiudere” (“close”) quelli prima che il oppositore arriva alla marcatura più alta.

Solo i numeri 15 fino incluso 20 e il Bull´s Eye (interiore/esteriore) si usa in quel modo del gioco. Ogni giocatore deve colpire ogni numero tre volte per “chiuderla” (CLOSE). Appena che un giocatore ha “chiuso” un numero, ogni colpo su quel numero conta per marcatura. Appena che tutti gli giocatori hanno “chiuso” un numero, non è più possibile di marcare su quel numero. I punti si può “aprire” o “chiudere” in qualunque ordine, ma è importante che il numero diviene colpito tre volte.

Colpire tre volte significa:
Colpo nel triplo, conta triplice
Colpo nel doppio, conta duplice
Colpo nel singolo, conta singolo

Vincere – La squadra/il giocatore che ha “chiuso” al primo tutti i numeri e mostra la marcatura più alta, ha vinto. Per caso che un giocatore ha “chiuso” tutti i numeri ma ha una marcatura più bassa che i oppositori, quel giocatore solo può raccogliere punti su i numeri “aperti”. Se un giocatore non completa i suoi numeri prima che il oppositore lo fa, vince il oppositore. Il gioco continua fino tutti i numeri saranno “chiusi”.

GAME 2-1: NO-SCORE CRICKET
(Attivate il tasto SELECT se il Display mostra **Cricket**). Valgono le regole normale per Cricket, solo che i punti non contano. Qui è necessario di “chiudere” tutti i numeri (15 – 20 e il Bull´s Eye) al più presto possibile. Invece dalle modelli LCD che offrono i gruppi di gioco separatamente, i modelli LED offrono tutte due gruppi di gioco Cricket e No-Score Cricket in solo un gioco.
Indicazione: Se che soltanto un giocatore, automaticamente è attivato solo No-Score-Cricket perché non c´è un oppositore quale si deve superare con i punti.



Cricket Scoring Display (vale per tutte le variante del Cricket):
Quel Dartboard usa un avviso speciale per mostrare il punteggio durante un gioco (Status light). Il avviso esclusivo per il Cricket usa tradizionalmente i segni X (croce) e O (circolo) per segnare punti. Appena che è scelto Cricket, i segni brillano, non il tabellone. Entro le cifre (15 – 20 e Bull´s Eye) esistono tre luce ciascuna. Appena che una zona diviene colpita, una di quei Luce si spegne. Dopo tre colpi tutte le luce son spente. Per caso che si colpa nella zona di un doppio- o triplo, 2 o 3 tratti brillano. Si può vedere al lato sinistra dove i punti appena colpiti (ACTUALSCORE) balenano.

GAME 3: SCRAM (Solo per due giocatori)
Quel gioco è una variante del Cricket. È costituito di due giri. In ogni giro gli giocatori hanno obiettivi diversi. In girone 1 il giocatore cerca di "chiudere" tutti numeri (classifica: tre colpi in ogni settore, 15 – 20 e Bull´s Eye). Durante quel tempo, il secondo giocatore cerca di segnare il più possibile in quale giocatore 1 non ha "chiuso". Dopo il giocatore 1 ha chiuso tutti numeri, il primo giro è finito. In girone 2 ogni giocatore ha un funzionamento in senso contrario. Adesso il giocatore 2 "chiude" tutti i numeri, durante il giocatore 1 realizza i punti. Appena che il secondo giro è completo, vuol dire, giocatore 2 ha "chiuso" tutti i numeri, il gioco è finito. Il giocatore con di più punti, ha vinto.

GAME 4: CUT-THROAT CRICKET
A questo proposito valgono pure le regole standard del cricket, solo che quanto un giocatore ha colpito un numero tre volte, i punti realizzati dopo vanno per tutti gli altri giocatori-non per quello, che gli ha colpito. La meta di quella variante è di fare pochi punti. Specialmente gli giocatori competitivi amano quella variante perché è possibile di giocare approcci diversi.

GAME 5: ENGLISH CRICKET (Solo per due giocatori)
Anche quel gioco è una variante del cricket che richiede un getto precise. Il gioco esiste di due giri. In ogni giro gli giocatori hanno obiettivi diversi. In giro 1 il giocatore 2 cerca di colpire il Bull´s Eye – per finire il giro è necessario di colpire il Bull`s Eye 9 volte. Double Bull (Bull's Eye) conta doppio. Ogni tiro senza Bull´s Eye conta per il giocatore 1. Per esempio: Se il giocatore 2 realizza il 20, Bull singolo e il 7 durante un tiro, il Bull´s Eye conta soltanto una volta. Il giocatore bisogna di colpirlo 9 volte. Di conseguenza il giocatore 1 riceve 27 punti. Il giocatore 2 deve lanciare esatto e sicuro nel tiro nel Bull´s Eye.
Nel frattempo il giocatore 1 cerca di totalizzare nel giro 1 i più possibile punti. Le Doubles e Triples contano doppio rispettivamente triplice. Per realizzare punti, il giocatore 1 deve arrivare minimo fino a 40 punti (3 tiri) per raccogliere più punti che giocatore 2. Solo i punti più di 40 contano. Quindi il giocatore 1 deve lanciare precisamente su tutti i segmenti oltre che il Bull´s Eye. Tutti i colpi dal giocatore 1 nel Bull´s Eye divengono sottratto da giocatore 2. Appena che il giocatore 2 ha colpito tutti 9 Bull´s Eye, il giro è finito e per giro 2 tutto va al contrario. Chi ha di più punti dopo due giri, vince.

GAME 6: PICK IT CRICKET
Assomiglia molto al "Cricket" tuttavia pero il computer stabilisce i segmenti. Il gioco contiene 6 segmenti fortuiti e il Bull´s Eye.

GAME 7: LOW PITCH CRICKET
Qui gli giocatori devono “chiudere” i segmenti seguiti: 1, 2, 3, 4, 5, 6 e il Bull´s Eye. Il resto para delle regole del cricket.

GAME 8: CRICKET progredito
Quella variante del cricket è stato innovato per giocatori progrediti.
La difficoltà qui è, che i numeri del segmento (20, 19, 18, 17, 16, 15, e Bull´s Eye) solo si può **chiudere con un Triple u Double!** In questo gioco pretenzioso i segmenti Doubles contano singolo e i segmenti Triple contano doppio. La valenza del Bull´s Eye è dalle uguale come il cricket standard. Il giocatore che ha chiuso tutti i numeri e che ha realizzato di più punti ha vinto.

GAME 9: SHOOTER
Quella sfida prova il talento dei giocatori. Il computer sceglie volontario i segmenti che i giocatori devono lanciare. I numeri risplendono sul Display (a destra del ACTUALSCORE).
Valutazione dei segmenti:
Single = 1 Punto Double = 2 Punti Triple = 3 Punti Single Bullseye = 4 Punti
Double Bull’s Eye (Inner Bull) = 4 Punti Single Bull (Outer-Bull) = 2 Punti
Il giocatore con di più punti alla fine del giro ha vinto.

GAME 10: TRAPSHOOT
In ogni giro il computer sceglie volontario 3 numeri che gli giocatori devono lanciare. Il giocatore deve colpire quelli tre numeri durante 15 secondi. Ogni colpo a segno conta 1 punto (3 punti al giro sono possibile). Quel giocatore che arriva al primo a 15 punti, ha vinto.

GAME 11: BIG SIX
Quel gioco permette di sfidare il oppositore mentre il giocatore preimposta qualsiasi numero scelto volontario. Quella variante assomiglia a Basketball “HORSE”, dove il oppositore deve imitare il lancio che ha fatto il primo giocatore. Se il oppositore fallisce, lui riceve una “H” ecc. finché ha raccolto “HORSE”.
Prima che il gioco può iniziare, si regola con il tasto SELECT con quante vite si gioca. Un colpo su il 6 singolo fa cominciare il gioco. Tuttavia, per “salvaguardare” le sue vite, il giocatore deve lanciare una volta il 6 durante il giro (3 tiri). Dopo che la meta attuale (Single 6) è stato imbroccato, il giocatore sceglie il prossimo lancio del oppositore. Per caso che il giocatore 1 non colpisce il Single 6 durante i suoi 3 tiri, il giocatore perde una vita è la possibilità di scegliere il numero che il oppositore deve lanciare. Dopo che il giocatore 2 ha colpito il 6, lui può scegliere un numero. Gli segmenti Singles, Doubles e Triples contano singolo.
La meta di quel gioco è di contendere al oppositore più vite che possibile mentre il giocatore sceglie numeri difficili (per esempio: Double Bull’s Eye o Triple 20). Quel giocatore che rimane con una vita, ha vinto. Indicazione: La quantità di vita si può digitare con il tasto SELECT, si può scegliere tra 3 e 7 vite.

GAME 12: OVERS
Qui si deve superare i punti che errano lanciati prima. Prima di iniziare il gioco, si digita con il tasto SELECT la quantità di vita. Per caso che il giocatore non ci riesce di superare i punti del

lancio prima, lui perde una vita. Questo si può vedere sul schermo LED. Quel giocatore che rimane con una vita, ha vinto.

GAME 13: UNDERS

Qui invece dal "Overs" il giocatore deve provare di migliorare i punti che erano realizzati nel tiro di prima. Il gioco inizia con 180 punti (il numero più alto possibile). Quando un giocatore non ci riesce di migliorare il risultato appena realizzato, lui perde una vita. Ogni lancio che arriva fuori del disco con i segmenti, diventa castigato con 60 punti aggiuntivo. A la fine di ogni tiro (attivare START/HOLD) i punti di penalità si addiziona insieme con i punti realizzati. Quel giocatore che rimane con una vita, ha vinto il gioco.

GAME 14: COUNT-UP

La meta del gioco è di arrivare al primo la marcatura configurata (400, 500 …). La marcatura diviene definita mentre si sceglie quel gioco. Ogni giocatore cerca in ogni giro di realizzare di più punti che possibile. Doubles e Triples si vede subito assommato. Vuol dire, che se una freccia arriva nel triplo 20, si vede la somma 60 brillare sul LED Display. Avviso: Si può definire la marcatura configurata.

GAME 15: HIGH SCORE

Per vincere il gioco, si deve realizzare durante 3 giri con 9 frecce i più punti possibile. Doubles e Triples si vede subito assommato.

GAME 16: ROUND-THE-CLOCK

Ogni giocatore deve puntare i numeri (1 – 20 e il Bull´s Eye) in un ordine di precedenza. Ogni giro esiste di tre tiri. Se colpi il numero giusto, contini con il numero seguente. Il giocatore, che arriva per primo al numero 20, ha vinto. Il Display (sulla destra del ActualScore) mostra, quale segmento si colpa. La catena sarà indicata sul Display, cosi il giocatore sa, che numero segue dopo. Con attivare SELECT si può scegliere diversi gradi di difficoltà.
Si può graduare:

- *ROUND-THE-CLOCK 1 – Il gioco comincia con il segmento 1(r01)*
- *ROUND-THE-CLOCK 5 – Il gioco comincia con il segmento 5 (r05)*
- *ROUND-THE-CLOCK 10 – Il gioco comincia con il segmento 10 (r10)*
- *ROUND-THE-CLOCK 15 – Il gioco comincia con il segmento 15 (r15)*

Inoltre contano i Double e Triple come numeri singoli perché in quel gioco non contano i punti.

ROUND-THE-CLOCK ***Double*** – Un giocatore deve puntare i Double (1 – 20) in un ordine di precedenza.

- *ROUND-THE-CLOCK Double 5 – Il gioco comincia con Double 5 (d05)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 10 – Il gioco comincia con Double 10 (d10)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 15 – Il gioco comincia con Double 15 (d15)*

ROUND-THE-CLOCK ***Triple*** – Un giocatore deve puntare i Triple (1 – 20) in un ordine di precedenza.

- *ROUND-THE-CLOCK Triple 5 – Il gioco comincia con Triple 5 (t05)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 10 – Il gioco comincia con Triple 10 (t10)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 15 – Il gioco comincia con Triple 15 (t15)*

GAME 17: KILLER

Questo gioco si può giocare con 2 Persone, quando si gioca con di più persone pero, il gioco diventa più appassionante. Per iniziare il gioco, ogni giocatore deve colpire un numero diverso per scegliere il suo numero personale. Sul LED Display si vede prima "SEL" per ogni giocatore finché è scelto un numero per ogni giocatore.
La accezione di quel gioco è, di dimostrare di essere un "Killer" mentre si colpa il Double del suo numero personale. Appena che un giocatore è riuscito di colpirla, lui è il "Killer" per il resto del gioco. Adesso si deve "killen" il oppositore mentre si colpa il Double del suo numero finché tutte le vite sono finite. Il l´ultimo giocatore che rimane con una vita, é il vincitore. In questo gioco non è insolito che giocatori solitari si allegano per vincere contro il "Killer". In aggiuntivo si può creare il gioco più difficile mentre si cambia qualche impostazione. Ci stanno 3 gradi di difficoltà: Double 3, Double 5 e Double 7. Qui il giocatore solo può „killen" il oppositore, quando quello colpa i segmenti Double del giocatore.

GAME 18: DOUBLE DOWN

Ogni giocatore inizia con 40 punti. La meta del gioco è di colpire il segmento attivo al più volte che possibile. Girone 1: Il giocatore deve colpire il 15. Per caso che non si riesce, i punti si dimezzano (qui 40 punti). Ma se si tira con successo, i punti realizzati contano insieme con i punti attuali. Nel prossimo giro si tira sul 16 , i punti realizzati contano insieme con i punti attuali, per caso che non si riesce, i punti si dimezzano.
Ogni giocatore tira su gli numeri in ordine di precedenza che si vede sulla grafica. Anche il Display LED mostra il segmento su quale si deve tirare. Il giocatore con di più punti vince.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Player 1										
Player 2										

Any Double

Any Triple

GAME 19: FORTY ONE

A parte di 2 eccezione, quel gioco ha regole simile come il Standard Double Down, sopra definito. A questo proposito la ordine di precedenza è al contrario, da 20 fino al Bull´s Eye. Anche qui il Display LED mostra il segmento su quale si deve tirare. La seconda specificità qui é che alla fine del gioco è aggiunto un giro dove il giocatore deve colpire esattamente 41 punti con tre freccette (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1;_etc.).
Se il giocatore non ha assolto il patto di tirare esattamente "41" punti, i punti realizzati si dimezzano. Per caso di quella difficoltà il gioco alla fine può avere un cambiamento.

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

Any Double

Any Triple

"41" Round

GAME 20: ALL FIVES
Qui tutti i segmenti sono attivati, cosi si gioca su tutto il Dartboard.
In ogni giro il giocatore deve realizzare con 3 Darts un risultato che si può dividere con 5. Ogni 5 conta un punto. Se il giocatore per esempio tira 25 (10, 10, 5), il giocatore riceve 5 punti perché 25 diviso 5 fa 5.
Se un giocatore totalizza un risultato che non si può dividere con 5, lui riceve nessun punto.
Inoltre il ultimo Dart di un giro deve colpire un segmento che conta. Per caso che il Dart arriva fuori di un segmento (catch ring area) oppure fuori del Dartboard, il giocatore riceve nessun punto – anche se il giocatore con i primi due tiri ha colpito un numero che si poteva dividere con 5.
Cosi si può precludere che un giocatore tira apposta fuori dei segmenti ("tanking") per proteggere i primi due tiri successivi. Il primo giocatore che arriva a 51 "Fives", è il vincitore .
Sul Display LED si vede sempre i punti appena arrivati.

GAME 21: SHANGHAI
Ogni giocatore tira uno dopo l´altro su i numeri 1 – 20. I giocatori iniziano con numero 1 e tirano 3 freccette su quello segmento. Ognuno prova in ogni giro a ricevere con 3 Darts più punti possibile. Double e Triple contano adeguatamente. Quel giocatore, che riceve durante quel giro su tutti i numeri fino a 20 di più punti, vince.

Gradi di difficoltà:
• *SHANGHAI 1 – Il gioco inizia su 1 (01)*
• *SHANGHAI 5 – Il gioco inizia su 5 (05)*
• *SHANGHAI 10 – Il gioco inizia su 10 (10)*
• *SHANGHAI 15 – Il gioco inizia su 15 (15)*

Inoltre abbiamo aggiunto „**Super Shanghai**" come opzione aggiuntivo. Si gioca come descritto sopra, solo che si deve colpire Double- e Triple quale si vede sul Display LED.

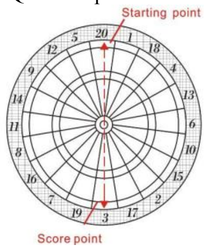
Gradi di difficoltà:
• SUPER *SHANGHAI 1 – Il gioco inizia su 1 (S01)*
• *SUPER SHANGHAI 5 - Il gioco inizia su Il gioco inizia su 5 (S05)*
• *SUPER SHANGHAI 10 - Il gioco inizia su 10 (S10)*
• *SUPER SHANGHAI 15 - Il gioco inizia su 15 (S15)*

GAME 22: GOLF
Questo è una versione-Dart dello sport Golf (senza di usare delle racchette pero). Qui si deve finire un giro con i punti più bassi mentre si tira sui numeri da 9 – 18 ("buca" 9-18) . Il corso Championship ("cours") esiste di "Par 3", cosi che per un giro "Par 27" si gioca con 9 buche e "Par 54" con 18 buche.
Si usa i segmenti 1 – 18, ognuno conta "una buca". Il giocatore deve colpire ogni "buca" con 3 freccette, 3 volte per continuare a tirare sulla buca prossima. Ogni colpa nel segment Double o Triple influisce i punti e permette al giocatore di finire "una buca" con de meno colpi.
Per esempio: Si colpa con il primo Dart il segmento Triple, quella "buca" conta come "Eagle" e il giocatore chiude quella "buca" con 1 "botta".
Consiglio: „Holes Out": Il giocatore tira finché lui ha chiuso con successo una "buca" (3 colpi

nel segmento richiesto). La voce del attrezzo dice, quale giocatore deve "battere". Ascoltate bene, per non tirare per inavvertenza per un altro giocatore. Per caso che giocate senza voce, guardate sul Display LED.

GAME 23: FOOTBALL

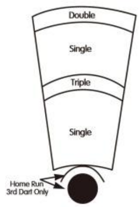
Per iniziare il gioco, prima ogni giocatore deve scegliere il "campo da gioco". Questo si può fare con un tiro oppure mentre si tocca il segmento con le mani. Ogni giocatore può scegliere il suo segmento preferito con quale si inizia il gioco. Come si può vedere sulla grafica, il giocatore diviene guidato dal punto inizio al Bull´s Eye fino al altro lato del Dartboard, al "Score point". Quel giocatore, che ha passato quel turno con successo, ha vinto. Il Display LED memorizza i punti e mostra il segmento che si deve colpire per prossimo. Per esempio: un giocatore ha scelto il segmento 20 e inizia sul Double 20 ("starting point"), allora il suo bersaglio è Double 3 ("score point"). Il completo campo di gioco adesso esiste da 11 segmenti, che devono essere colpito in un ordine di precedenza. Per far vedere quel esempio, il giocatore deve colpire i segmenti in un ordine di precedenza come di seguito:



Starting Point: Double 20 → grande 20 singolo → Triple 20 → piccola 20 singolo → Single Bull → Bull's Eye → Single Bull → piccola 3 singolo → Triple 3 → Grande 3 singolo → Score Point: Double 3

GAME 24: BASEBALL

Quella versione-Dart tipo Baseball è una sfida speciale per il giocatore. Come nel gioco reale, un giro completo esiste da 9 "Innings". Ogni giocatore tira 3 Darts per "Inning". Il campo di gioco è frazinato come mostra il grafico di seguito:



<u>**Segmento**</u> **Risultato**

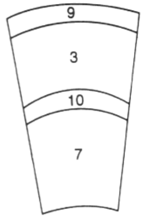
Single Segment "Single" – 1 Base (Un rettangolo)
Double Segment "Double" – 2 Bases (Due rettangoli)
Triple Segment "Triple" – 3 Bases (Tre rettangoli)
Bull's Eye "Home Run" (*si può solo provare con il terzo Dart al giro*)
La meta del gioco è di ricevere di più "Runs" in ogni "Inning".
Il giocatore con di più "Runs" alla fine del gioco è il vincitore.

GAME 25: STEEPLECHASE

La meta di quel "corsa di ostacoli" è di vincere la "corsa" mentre si ha passato per primo il "track/campo". Il "track" inizia dal segmento 20 e continua in senso orario fino al segmento 5 prima che si può tirare sul Bull´s Eye. Sembra facile? Tuttavia in quella variante la zona è precisamente delimitato. Significa che solo il intrinseco del segmento, la zona tra il Bull´s Eye e il circolo del Triplo può essere colpito.
E come nel Steeplechase vero, si trova tanti ostacoli nella via fino alla vittoria.

Qui gli ostacoli (fence) si trova come di seguito
•1. fence -- Triple 13 • 3. fence – Triple 8
2. fence -- Triple 17 4. Fence -- Triple 5
Il giocatore, che passa per primo il torneo (Tracks e Bullseye), vince la "corsa".

GAME 26: BOWLING
Quella versione-Dart tipo Bowling è veramente una sfida. È un gioco molto difficile perché è necessario di essere tanto precise per ricevere parecchi punti. Giocatore 1 inizia il gioco. Innanzi tutto mentre si tira su un segmento oppure si tocca un segmento con le mani (si può vedere sulla grafica) si deve scegliere un "alley" (campo). Appena che il "alley" è difinito, rimangono 2 tiri per ricevere punti cioè "pins". Ogni segmento ha una classifica speciale:



Segmente ***Punkte***
Double 9 pins
Outer Single 3 pins
Triple 10 pins
Inner Single 7 pins

Per quel modo del gioco esistono tanti regole.

1. La lettura del contatore perfetta in quella versione è 200.
2. I segmenti Single entro un "frame" (giro) non si può colpire due volte. Per caso che succede lo stesso, il tiro non conta (0 pins). **Indicazione**: Cercate di colpire ogni segmento singolo per ricevere 10 pins.
3. Per ogni „frame" potete ricevere 20 pins mentre si colpa due volte nel segmento Triplo.
4. Per caso che il primo e il secondo Dart arrivano nel segmento Double , ma il terzo Dart sbaglia completamente i segmenti, per quel giro si riceve 10 pins.
5. Per caso che il primo Dart arriva nel segmento Double, il secondo nel segmento singolo e il terzo invece di nuovo il segmento Double, per quel giro si riceve 9 pins.
6. Per caso che il primo Dart arriva nel segmento Double, il secondo nel Triple e il terzo il Double, per quel giro si può contare 19 pins.

GAME 27: CAR RALLYING
Assomiglia il gioco "Steeplechase", solo che il giocatore può scegliere il "race track" (il circuito). Si può anche collocare degli ostacoli su il racetrack. Il circuito invece deve avere una lunghezza di 20. Il segno "SEL" richiama il giocatore di scegliere un suo segmento. Questo può succedere con un tiro oppure con toccarlo con le mani. Nota: Dovete colpire esattamente e sicuro il suo segmento per rimanere nella "corsa". Per caso che scegliete il Inner single 20, il singolo 20 deve essere colpito durante la corsa. La colpa nei segmenti Inner Single sarà indicata con una linea (giù sulla sinistra) vicino del numero colpito. Anche gli tiri nei segmeni Outer Single saranno indicati con una linea che si trova sopra sulla sinistra, vicino il numero colpito.
Di solito gli ostacoli (numeri difficili a colpire) aggravano la corsa. Di nuovo, la corsa può

essere scelto e essere creato facile oppure difficile, come desiderato. Non importa in quali segmenti si trovano gli ostacoli. Allora dopo che il "racetrack" è scelto, il "Ralley" può iniziare mentre si attiva il bottone START. Quel giocatore, che ha finito il Ralley per primo, ha vinto.

GAME 28: SHOVE A PENNY
Qui si usa solamente i numeri 15 – 20 e il Bull´s Eye. I segmenti single contano 1 punto, Doubles 2 punti e i Triples 3 punti. Ogni giocatore deve colpire i numeri in un ordine di precedenza con la meta di ricevere 3 punti in ogni segmento per poter continuare con il prossimo numero. Per caso che un giocatore riceve di più che 3 punti in un rettangolo, il prossimo giocatore riceve gli punti avanzi. Quel giocatore che ci riesce ad arrivare a 3 punti in ogni segmento (15 – 20 e Bull), è il vincitore.

GAME 29: NINE-DART CENTURY
In quella variante dopo 3 giri si deve arrivare fino a 100 punti o almeno raccogliere di più punti che possibile con 9 Darts. Double e Triple contano adeguatamente. Appena che un giocatore tira di più che 100 punti (Bust), lui automatico ha perso il gioco. Arrivano invece tutti giocatori per primi 100 punti, vince quello, che gli ha arrivato con meno Darts.

GAME 30: BLUE VS. RED *(Solo per 2 giocatori)*
Questo sembra una corsa su tutto il Dartboard, i segmenti Double- e Triple sono importante per vincere il gioco. Giocatore 1 è „blue", giocatore 2 è „red". Giocatore 1 tira soltanto in senso orario su tutti gli segmenti Double- o Triple colorato blu, giocatore 2 inizia sul 20 e tira contro senso orario su tutti i segmenti Double- o Triple colorato rosso. Gli punti appena realizzati oppure il segmento che deve essere colpito si può vedere sul Display. Dovete fare attenzione, che durante un giro, soltanto un colpo su un Double o Triple conta. Se il giocatore non è riuscito a colpire il segmento richiesto, lui non riceve nessun punto e si continua con il segmento seguente.
Attenzione: tutti punti realizzati nel Double e Triple diventano addizionato. State attento perché tiri falsi (Segmento falso/ segmento del oppositore) diventano sottratto dalle punti appena realizzati. Quel giocatore, che alla fine della corsa ha di più punti, è il vincitore.

GAME 31: GOLD HUNTING
Qui si tratta di trovare e ammucchiare „Gold"(oro). Per raccogliere "Gold", si deve colpire 50 punti = 1x "Gold". Durante un giro si può raccogliere soltanto con esattamente 50 o 100, 150, ecc. punti. Tuttavia non si può soltanto raccogliere quel "Gold" mentre si tira, ma si può anche rubare il "Gold" da quel oppositore che ne possiede. In conseguenza quella variante è un viavai ma quel giocatore che alla fine ha raccolto di più "Gold" ha vinto.

GAME 32: CASINO A - FLUSH
Ispirato dal gioco nel casinò, quella versione prova la capacità di rischiare punti per battere il oppositore. A questo proposito è importante di arrivare per primo agli punti configurati. Dritta: La cifra totale (260/310/360/410/460/510/560) si può scegliere mentre si attiva il bottone SELECT. Il Dartboard mostra il numero che deve essere colpito. La puntata "bet" sono 10 punti. Al inizio di ogni giro, ogni giocatore può aumentare la suo puntata a 20, 30, 40 ….90 punti. Quando a un giocatore il numero predefinito sembra facile, può succedere, che un giocatore ha troppo fiducia in sé e scommette troppo alto. Per cambiare il "bet", al inizio di un

giro si deve attivare il tasto BOUNCE OUT. La puntata si può vedere sul Display (se si vede b20, vuol dire "bet" di 20 punti). La puntata cade automaticamente al inizio di un nuovo giro a 10 punti.
Per incassare ("cash in") la suo puntata („bet"), il numero predefinito deve essere colpito. Per caso che il primo tiro arriva in un segmento singolo ("push"), non si riceve nessun punto. Se invece il primo Dart arriva in un segmento richiesto Double o Triple, si vince il doppio o il triplo della puntata. Per le altre 2 Darts che rimangono conta quello che il giocatore colpa (Single, Double, Triple).
Sul Display (segment scoring display) si può vedere i numeri appena realizzati. Tiri fuori degli segmenti costano la puntata che il giocatore ha scelto prima di iniziziare (in ogni giro si può fare una puntata diversa!). Quel giocatore che arriva per primo agli punti richiesti, ha vinto il gioco.

GAME 33: CASINO B - STRAIGHT
Quel gioco assomiglia, a parte di un elemento aggiunto, alla variante "Casino A Flush". Anche qui il giocatore deve arrivare per primo i punti configurati prima. Indicazione: La cifra totale (260/310/360/410/460/510/560) si può scegliere mentre si attiva il bottone SELECT. Il Dartboard prestabilisce i numeri che devono essere colpito. La puntata "bet" sono 10 punti. Al inizio di ogni giro, ogni giocatore può aumentare la suo puntata a 20, 30, 40 ….90 punti. Quando a un giocatore il numero predefinito sembra facile, può succedere, che un giocatore ha troppo fiducia in sé e scommette troppo alto. Per cambiare il "bet", al inizio di un giro si deve attivare il tasto BOUNCE OUT. La puntata si può vedere sul Display (se si vede b20, vuol dire "bet" di 20 punti). La puntata cade automaticamente al inizio di un nuovo giro a 10 punti.
Per incassare ("cash in") la suo puntata („bet"), il numero predefinito deve essere colpito. Per caso che il primo tiro arriva in un segmento singolo ("push"), non si riceve nessun punto. Se invece il primo Dart arriva in un segmento richiesto Double o Triple, si vince il doppio o il triplo della puntata. **A questo punto abbiamo inserito il elemento nuovo**. Invece di tirare sempre su lo stesso segmento, qui si tira su tutto il Dartboard. Per esempio: Se il Display mostra di colpire il 1, il giocatore cerca di colpire prima il 1, seguito su un tiro su il Bull´s Eye e poi sul 19. Il Display "Actualscore" mostra dopo ogni tiro, che numero deve essere colpito per prossimo. Per le altre 2 Darts che rimangono conta quello che il giocatore colpa (Single, Double, Triple). Sul Display (segment scoring display) si può vedere i numeri appena realizzati. Tiri fuori degli segmenti costano la puntata che il giocatore ha scelto prima di iniziare (in ogni giro si può fare una puntata nuova/diversa!). Quel giocatore che arriva per primo agli punti richiesti, ha vinto il gioco.

GAME 34: CASINO C - 3-STAR
Per quella versione complicata del casinò, è necessario di colpire almeno 3 volte in un segmento richiesto. Anche qui il giocatore deve arrivare per primo i punti configurati prima. Indicazione: La cifra totale (260/310/360/410/460/510/560) si può scegliere mentre si attiva il bottone SELECT.
In questo gioco si usa soltanto gli segmenti 15 – 20 e il Bull´s Eye. Prima di ogni giro illuminano Sul Segment Scoring Display gli segmenti su che si deve tirare. La puntata "bet" sono 10 punti. Al inizio di ogni giro, ogni giocatore può aumentare la suo puntata a 20, 30, 40 ….90 punti. Quando a un giocatore il numero predefinito sembra facile, può succedere, che un giocatore ha troppo fiducia in sé e scommette troppo alto. Per cambiare il "bet", al inizio di un

giro si deve attivare il tasto BOUNCE OUT. La puntata si può vedere sul Display (se si vede b20, vuol dire “bet” di 20 punti). La puntata cade automaticamente al inizio di un nuovo giro a 10 punti.
Per incassare (“cash in”) la suo puntata („bet“), il giocatore deve colpire 3 volte sul segmento che è richiesto (15 – 20, Bullseye) oppure su un segmento Triple „opens/startet“, cosi la puntata conta triplice. Doubles e Triples contano conseguentemente il doppio o triplice. Per caso che un giocatore non ci riesce a colpire un segmento 3 volte, lui perde la sua puntata. Purtroppo non si può portare i punti realizzati nel giro prossimo. Quel giocatore che arriva per primo agli punti richiesti, ha vinto il gioco.

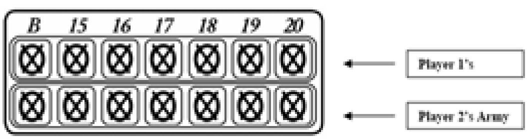
GAME 35: ELIMINATION
Qui il giocatore deve „eliminate/eliminare“ il suo oppositore. Le regole sono molto facile. Ogni giocatore deve avere dopo 3 Darts un risultato più alto che il giocatore che ha tirato prima. Ogni giocatore inizia con 3 Vite. Appena che un giocatore non ci riesce di fare di più punti che il giocatore che ha tirato prima, quello con di meno punti perde una vita-anche se il risultato è pareggio. Quello che alla fine “vive” ancora, è il vincitore del gioco.

GAME 36: HORSESHOES
Quel gioco si gioca con almeno 2 persone. Qui si tira soltanto sul segmento 20 e il segmento 3, loro figurano la “scuderia” (horseshoe pits). Giocatore 1 tira sul segmento 20 e il giocatore 2 deve colpire il segmento 3. In ogni giro si raccoglie i punti, quello, che arriva per primo a 15 punti è il vincitore.

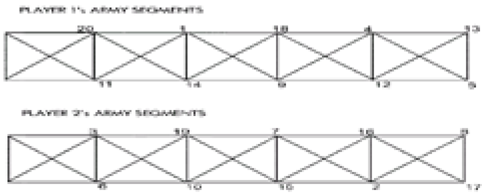
Classifica dei punti:
TRIPLE = 3 Punti DOUBLE = 2 Punti
INNER SINGLE Segmento = 1 Punto OUTER SINGLE Segmento = 0 Punto

Solo quel giocatore che fa di più punti durante un giro, può ricevere punti. Per esempio: Se giocatore 1 arriva ad un Score di 3 punti e il giocatore 2 soltanto a 1 punto, solo giocatore 1 riceve 3 punti. Si continua finché un giocatore arriva a 15 punti.

GAME 37: BATTLEGROUND (Solo per 2 giocatori)
In questo gioco per due il Dartboard diventa divisa a metà, cosi sorge un “campo di battaglia” (Battleground). Il primo che ci riesce di colpire tutti gli segmenti del oppositore (armies/la sua armata), vince il gioco. Non si deve colpire per forza in un ordine di precedenza.
Giocatore 1 è la armata “TOP” e tira su gli settori giù sul Dartboard.
Giocatore 1 deve colpire i segmenti seguenti: (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, e 8).
Giocatore 2 è la armata “BOTTOM” e tira su gli settori al sopra del Dartboard.
Giocatore 2 deve colpire i segmenti seguenti (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, e 13)



Gradi di difficoltà:
BATTLEGROUND DOUBLES:
• Per distruggere la armata oppositore, gli giocatori tirano su gli segmenti Double.
BATTLEGROUND TRIPLES:
• Per distruggere la armata oppositore, gli giocatori tirano su gli segmenti Triple.
BATTLEGROUND con GENERALS
Quella variante contiene un compito aggiunto. Dopo che la armata è battuto (tutti gli segmenti sono colpiti), gli giocatori devono dirottare il generale "General". Il generale si dirotta mentre si colpisce il Bull´s Eye, si può invece soltanto fare, se prima tutti gli segmenti degli oppositori sono colpiti.



Il Display Cricket Scoring di prima classe mostra gli segmenti della armata del giocatore 1. La armata del giocatore 2 si può vedere nella seconda riga. Ogni volta che un segmento (armata) è colpito, si spende la luce che vi appartiene.

GAME 38: ADVANCED BATTLEGROUND
Le regole corrispondono a quelli del Battleground, solo che adesso sul campo di battaglia esistono "mine terrestre".
Giocatori devono eludere agli "mine terrestre", che si trovano nei segmenti Double e Triple del oppositore.
Ogni giocatore che colpisce un segmento Double o Triple del oppositore, perde una parte della sua "armata". Per esempio: Per caso che giocatore colpisce erroneamente il triplo 6, lui perde la sua armata nel segmento 11.

GAME 39: PAINTBALL
Quel gioco assomiglia al gioco „Battleground", solo che qui non basta a colpire la armata del oppositore – qui gli giocatori possono, come nel "Paintball" reale, dirottare la bandiera del oppositore per vincere il gioco. Per conquistare una bandiera, il Double Bull´s Eye deve essere colpito 3 volte. Purtroppo qui non contano gli colpi nel Single Bull´s Eye. Gli colpi nel Bullseye non devono per forza risultare in soltanto un giro, si conta i punti durante tutto il gioco. Quel giocatore che conquista per primo la bandiera o distrugge una armata, ha vinto il gioco.
Gradi di difficoltà (si può attivare con il tasto SELECT):

- Gli giocatori Paintball Double devono per conquistare la bandiera colpire o 3 volte il Bull's Eye oppure il segmento Double per distruggere la armata.
- Gli giocatori Paintball Triple devono per conquistare la bandiera colpire o 3 volte il Bull's Eye oppure il segmento Triple per distruggere la armata.

GAME 40: CAT & MOUSE *(Solo per 2 giocatori)*
Il sfidante gioco per 2 è adatto perfettamente per giocatori avanzati. Qui un giocatore gioca la parte del gatto e l´altro la parte del topolino. Il topolino cerca di arrivare al più presto che possibile nel buco dei topi prima che il gatto ha la possibilità di scoccare. Il topolino gioca in senso antiorario e inizia su il segmento 20, prima su gli segmenti Double poi negli segmenti Single. Per acchiappare il topolino, anche il gatto gioca in senso antiorario, pero inizia con il 18 e tira soltanto su gli segmenti Double. Se il topolino ci riesce di girare intorno e arriva di nuovo al segmento 20, vince il topolino. Se per caso pero il gatto colpisce gli segmenti Double del topolino, il topo è catturato e il gatto il vincitore.

GAME 41: TIC-TAC TOE
Mentre si usa segmenti speciali, il giocatore cerca di superare gli suoi tiri per ricevere un “X” o un “O”. Si usa le regole tradizionale, vuol dire, chi ha tre “X” o “O” l´uno accanto l´altro in una linea orizzontale, diagonale o verticale, vince il gioco.
Per piazzare un “X” o “O” il giocatore deve colpire un segmento tre volte di seguito (anche Double e Triple contano). La quantità degli colpi è mostrato sul Display. Veduta del Display: 1 colpo nel segmento mostra „\“ e 2 colpi „X“. Segmenti chiusi si presentano con un „ ” oppure con un „O”, dipende quale giocatore ha realizzato gli punti. La grafica giù può aiutare durante il gioco.

B = Bullseye

12	20	18
11	B	6
7	3	2

8. Indicazioni particolare

Segmenti bloccati:
A volte può succedere che un Dart si ha imbiettato in un segmento. Se succede questo, il gioco attuale si blocca ed il Display LED mostra quel segmento su quale si tratta. Il gioco può continuare appena che il segmento è liberato mentre si tira fuori il Dart o la punta (Tip). Per caso che la problema ancora non è risolto, tentennate piano al segmento finché si muove di nuovo.

Freccetta spuntata (Tip):
Nel frattempo succede, che le punte si rompano oppure che si bloccano nel Dartboard. Se succede questo, provate con prudenza con una pinza o pinzetta di tirare fuori le punte dal Dartboard. Se ciò non si può riuscire, potete provare di spingere le punte attraverso il segmento. Per fare questo, usate un chiodino che è angusto che la punta, spingete le punte con prudenza attraverso il segmento. State attenti che non spingete il chiodino troppo, se no si può rompere la elettronica. Purtroppo queste spuntate possono succedere ogni tanto. In questo pacchetto abbiamo aggiunto delle punte di ricambio. Per caso che cambiate le punte, assicurate che usate soltanto punte del lo stesso tipo come sono consegnato con questo Dartboard.

Darts:
Si consiglia, di usare gli Darts che sono consegnato con questo Dartboard, se no, può succedere che la elettronica oppure gli segmenti si guastano. Le punte di ricambio si può comprare negli negozi specializzati (articoli Darts).

Pulitura del Dartboard elettronico:
Se trattate il Board con prudenza, potete avere sicuramente tanti competizioni di più. Depolverizzate il Dartboard regolarmente con un telo umido, consigliamo di usare un detersivo leggero. L´uso delle abrasivi oppure detersivi con ammoniaca, può causare un guasto e devono essere evitato. Anche se entra liquido nel Dartboard può succedere che il prodotto si rompe, in questo caso, la garanzia non vale.

Pezzi di ricambio:
Per assicurare un funzionamento indisturbato del vostro STRUMENTO BULL’S® E-Dart, consigliamo di usare esclusivamente pezzi di ricambio e accessori della marca BULL’S®. Specialmente suggeriamo le punte di ricambio (Softtip) BULL’S® Tefo X (Art.Nr. 61719) che rendono possibile una gioia di giocare. Quelli si può ottenere nel negozio specializzato.

Designed and devoleped by
©Embassy Sports GmbH
Eulerstraße 9
48155 Münster / Germany
Fax: +49 251 539 501-29
www.bulls-darts.eu
info@bulls-darts.eu
Made in China